ファミリー コンピュータ™

ファミリー ベーシック™

ゲームポシェット①



遊び方マニュアル

楽しいマンガで
遊び方や改造法を
くわしく
説明しちゃうよ

この本の内容についての問合せは、
往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して
〒101　東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル4F

テクノポリス編集室

ゲームポシェット①係

☎03-295-4610

まで。なお、電話による問合せはできるだけ
月曜日〜金曜日の午後5時〜7時
の間にお願いします。

カセットに入っているゲームはファミリーベーシックのV2用です。V1やV3では動かないものもありますので、必ずV2を使ってください。

この本は、いっしょに付いているカセットテープに入っているゲームの遊び方や改造法を説明したものです。

196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう」をよく読んで、カセットテープからファミリーベーシックにそれぞれのゲームの「BGグラフィック」と「BASICプログラム」のデータを移したあと、この本のマンガを見ながらゲームで遊んでください。

バンバン遊んでみよう!!

コスモプラズマ

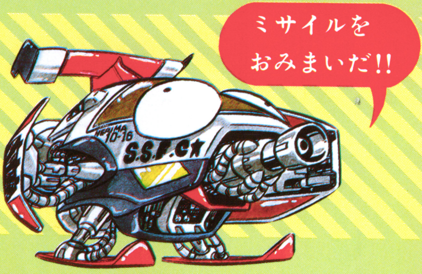
画面の上から、つぎつぎとおそってくるファイヤーボールとハエ! こいつらに照準を合わせてミサイルを発射だ。はたして、何ラウンドまで敵の侵略をくいとめることができるかな!?

(遊び方は22ページにあるよ)

(遊び方は22ページにあるよ)



▲スタートボタンを押してゲーム開始だ!!



▼ハエをうちおとせ!!



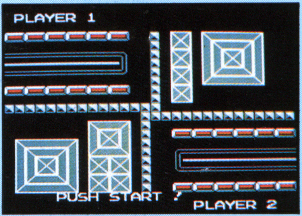
▼ファイヤーボールだよ



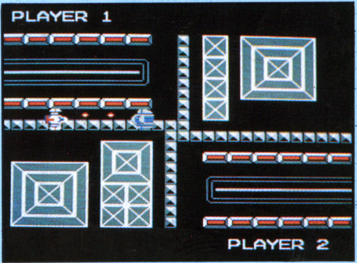
宇宙の戦士

自分の宇宙船をコントロールして、相手の宇宙船をレーザーで攻撃！ さきに相手の宇宙船を4回破壊したほうが勝ちなんだ。このゲームはふたり用だから、仲よしの友達と楽しく遊べちゃうね。さて、相手の宇宙船をさきに4回やっつけることができるのは誰かな？

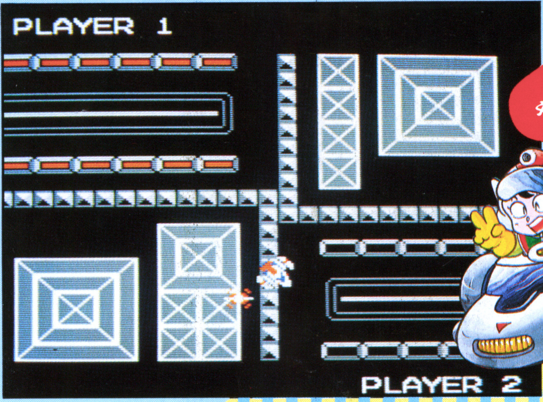
（遊び方は26ページにあるのだ）



◀ゲームスタートだ！

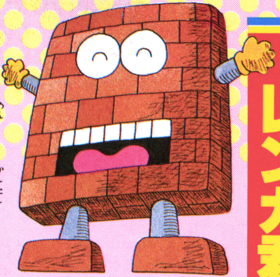


◀相手の宇宙船を攻撃だ！





レンガ君のリンゴ狩



やあ、こんにちは、元気でやってるかい？ うわさのレンガ君とは、ぼくのことだ。このゲームは、画面のあちこちにあるリンゴを、ぼくがずんずん進んで取ってゆくというものなんだ。1面めはまだまだ簡単だけど、面が進むにしたがって、少しずつむずかしくなっていくぞ。ぼくがリンゴをすべて取ることができるかどうかは、君の頭脳にかかっているのだ。（遊び方は30ページ）





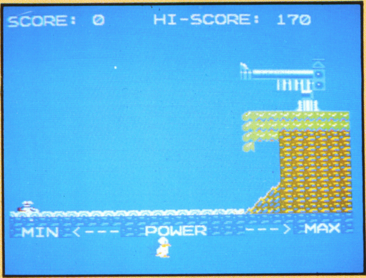
▲1面めは簡単にクリアすることができるよ





▲2面になると、リンゴの数と残り雪の数がどっと増えちゃうのだ!!

ペンペンの大要塞



▶上陸されたらオワリ

ペンペンの大要塞めざして、敵の上陸艇が進撃してきた！ 上陸艇をねらって、大砲を発射だ。でも、やたらと大砲をぶっぱなしたって、命中するわけがない。画面の下を左から右へ走りぬけるペンペンをよく見て、発射のタイミングをつかまえなければ、だめなのさ。

（遊び方は40ページだよ）

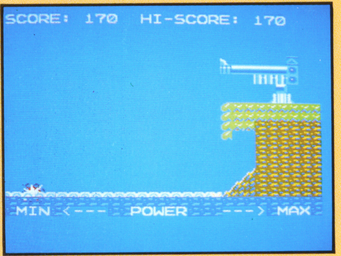


▼大砲発射！ でも、これはハズレ



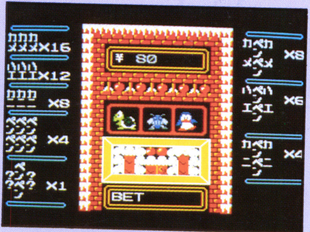
▼ゲームオーバー。命中率が出るぞ





▲遠くから命中させると高得点だよ

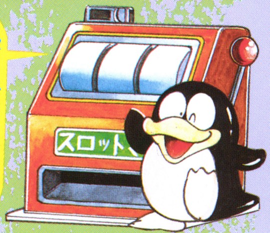
どんぴしゃスロット



◀これは、もうけゼロ！



◀かけ金の4倍の組合せ



遊び方は44ページだよ！

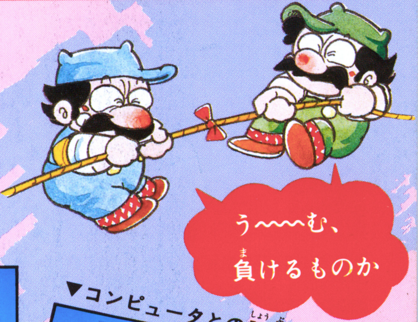
回転するドラムを、左から順番に、ひとつずつ止めていって、持ち金をどんどんふやそう！



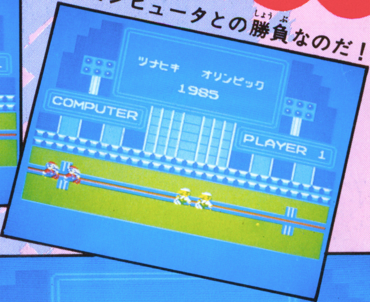
カメカメカメは倍率最高の16倍なのだ!!

つなひき世界決勝戦

マリオとルイージの兄弟が、つなひきで対決！　ひとりでもふたりでも遊べて、ひとりで遊ぶときは、コンピュータが相手をしてくれるのだ。
（遊び方は48ページ）

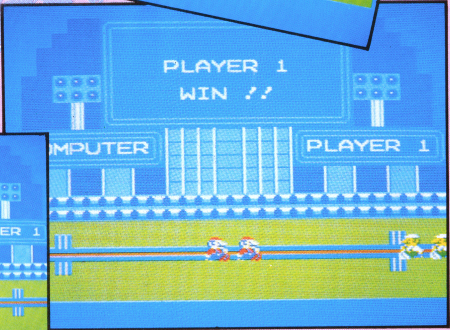


▼コンピュータとの勝負なのだ！





▲コンピュータは強いぞ〜〜



▼こちらはふたり用だ

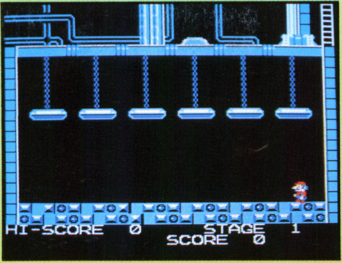


▲根性と体力でコンピュータに勝利

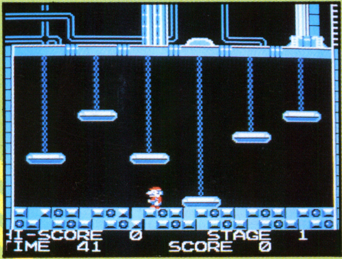
恐怖のプレス室

天井からクサリでぶらさがった、６枚の鋼鉄の板が、刻一刻と下にさがってくる！ マリオは、この鉄の板に押しつぶされないようにしながら、一方のはじから、もう一方のはじまで、たどりつかなくてはならないのだ!!

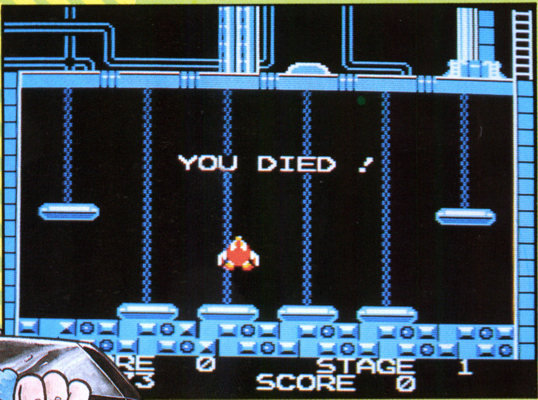
（遊び方は58ページ）



▲ゲーム開始だ。がんばれマリオ！



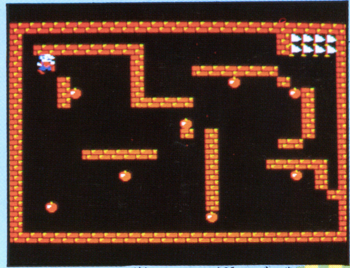
▲ぶあつい鉄の板がマリオをおそう



▲押しつぶされると、鳥になって昇天！



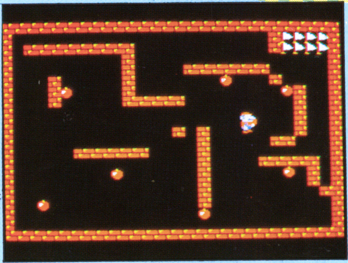
マリオと怪物リンゴ



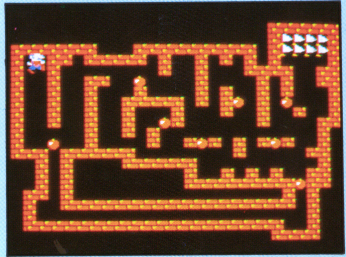
▲パートⅠ。旗のある所が納屋だよ



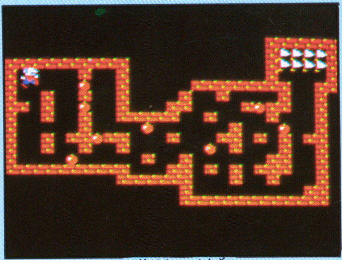
マリオの家の庭におちている巨大なリンゴ！ マリオはこの怪物リンゴを全部、納屋に運びこもうとしているのだ。この「マリオと怪物リンゴ」には、パートⅠ、パートⅡ、そしてパートⅢまであって、それぞれBGが違うんだ。でも、マリオの目的はただひとつ！ リンゴを運ぶこと。（遊び方は62ページ）



▶マリオがリンゴを運ぶぞ



▲パートⅢの画面。広くて複雑だよ



▲パートⅡの画面。複雑になるぞ

地底戦車GO!GO!GO!

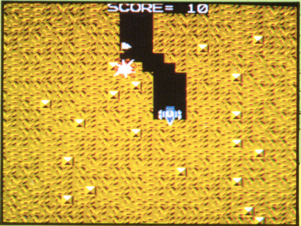
地中深く設置された無数の爆弾を処理するのが目的。（遊び方は74ページ）



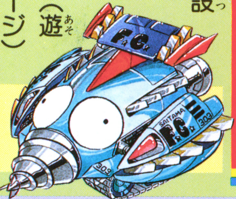
▲ゲームスタートだ！



▲地底戦車が爆弾に激突！

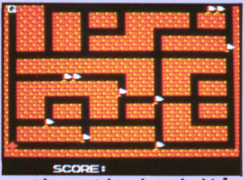


▲爆弾処理ロボットが爆発

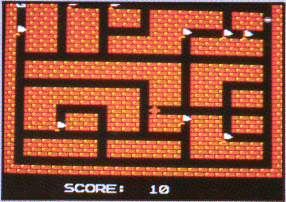


右ききランナー

右ききランナーは、その名のとおり、なぜか右にしか曲がることができない。迷路を走りぬけ、旗を全部取って、ゴールへ！（遊び方は84ページ）



▲ゲームがスタートだ！



▲旗をひとつ取ると10点！



▲進めなくなってオシマイ



必殺毒リンゴ

地雷をさけながら、宝を集めるゲームだ。でも、地雷よりも恐ろしいのが毒リンゴなのだ! 毒リンゴの追跡をかわせるか!? (遊び方は88ページ)





▲旗が宝のありかの目印なのだ

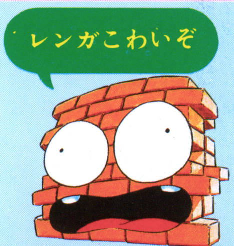


▲毒リンゴのしつこい追跡っ!

レンガ地獄

右と左からズンズンとのびてくるレンガのむれ! レンガを消して、レンガの侵略をふせぐのだ!

このゲームには、プロとアマの2レベルがあるぞ!! (遊び方は92ページ)



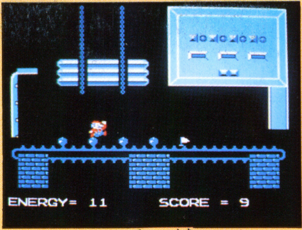


◀プロは、レンガの速度が速い!

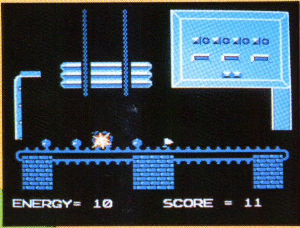


▲レンガがくっつくとオワリ

マリオのベルトコンベアー

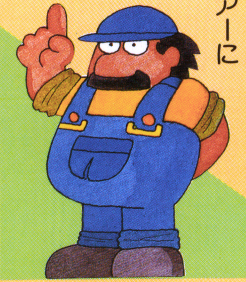


▲ジャンプで鉄の玉をよける！



▲鉄の玉に当たるとミスなのだ

ベルトコンベアーにのって進んでくる鉄の玉を、マリオがジャンプ。（遊び方は102ページ）



はっするタマちゃん



▲落とし穴に落ちてオワリ

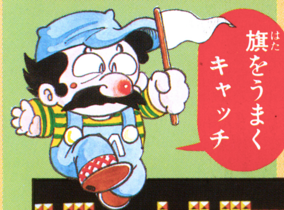
▼小さな赤い玉がタマちゃんだ



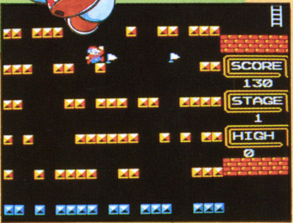


元気いっぱい、はっするタマちゃん、リンゴをひろい集めるの巻。落とし穴や茂みに当たるとダメなのだ。（遊び方は106ページ）

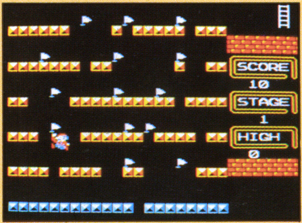
ジャンピング旗とりマリオ



ジャンプして上の階へと進み、つぎつぎと旗を取るゲームだ。時間がたつと、レンガが少しずつ消えていっちゃうよ。（遊び方は116ページ）



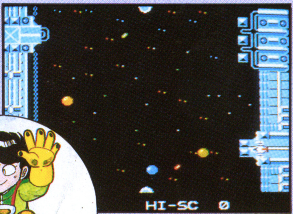
◀あと、もう少しだぞ



◀旗に向かってピョン

SOS！救命カプセル

ファイターで救命カプセルを回収して、ステーションまで、とどけるのだ!!（遊び方は120ページ）

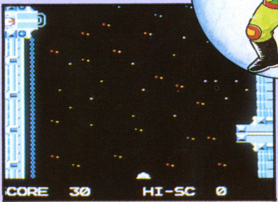


▼カプセルの回収に発進だ！



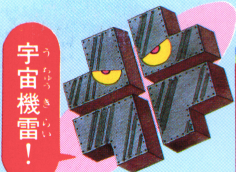
▲カプセルを回収



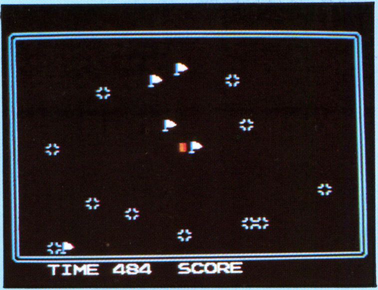


▲ステーションにとどけたぜ

亜空間X

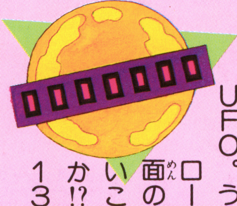


亜空間Xで超エネルギーを探せ！ 宇宙機雷には、十分気をつけてくれたまえ。(遊び方は124ページ)



▲赤い四角が宇宙船、旗がエネルギー

わがままUFO



画面の左上から、1列になって飛んでくるUFO。うまくコントロールして、画面の外に出さないことができるか!? (遊び方は134ページ)



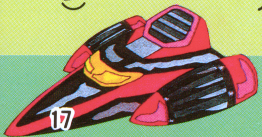
◀こいつはムズカシイぞ

体当り宇宙大戦争

敵はエイリアン。ミサイルを発射して攻撃してくるぞ。迎えうつファイターには、なんと武器がない。体当たりで特攻だっ!! (遊び方は142ページ)

▼自分のファイターで体当り！





へんてこインベーダー

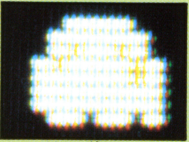


◀ファイターで敵を攻撃だ!



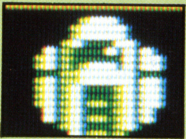
上空に横１列になって出現する凶悪な異星人をうて！　13機以上敵が出現するとゲームオーバーだ！

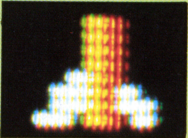
（遊び方は146ページ）



▲４面の敵はこれだ

▼１面、レッドボール





▲３面の敵バドレグ

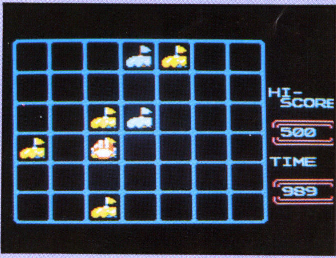
にぎやか太郎ニタニタ

点滅するニタニタをタイミングよく移動させて、画面上のキャラクターをすべて消すぞ!!

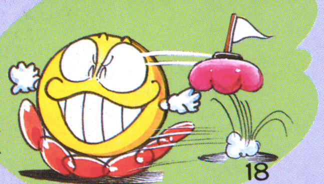
（遊び方は150ページだよ）

▶ヘタに動くとふえるぞ





◀タイミングがむずかしいよ!





テストドライブ

レーシングカーを操縦して、ゴールまでかっとばせ！ ハンドリングはコツが必要だ。（遊び方が160ページにあるよ）



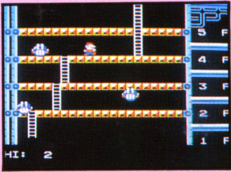
▲おっとクラッシュしちまった



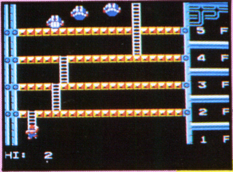
▲ゴールめざしてスタートしよう！

恐怖のビルディング

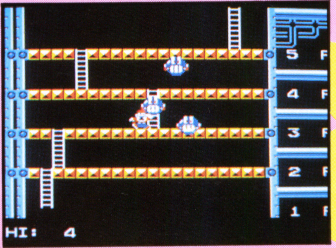
マリオがハシゴをのぼって、上の階へ、上の階へと進んでゆくぞ！ 上からふってくるニタニタに注意！（遊び方は164ページ）



◀上の階へ進め！



◀ゲーム開始だ！



◀ニタニタに接触！



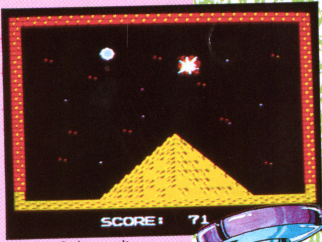
すたこらファイター

敵の要塞から、宇宙船めがけてUFOが発進した！　宇宙船をコントロールして、UFOの追跡をかわせ。パートI、パートII、パートIIIがあるぞ！

（このゲームの遊び方は168ページだぞ）



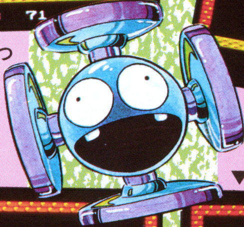
▲UFOを山にさそいこんで……



▲UFOに追いつかれて爆発！



▲UFOは山に激突だ！

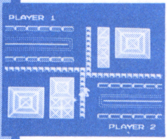


▼パートIIIに登場するのは空中山脈



▼パートII。浮遊大陸登場

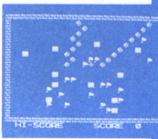




ファミリーコンピュータ

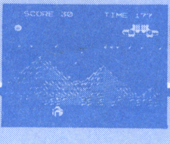
ファミリーベーシック ゲームポシェット①

目次

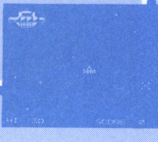


バンバン遊んでみよう!!………5
目次………21
コスモプラズマ………22
宇宙の戦士………26
レンガ君のリンゴ狩………30
ペンペンの大要塞………40
どんぴしゃスロット………44
つなひき世界決勝戦………48
恐怖のプレス室………58
マリオと怪物リンゴ………62
地底戦車GO！GO！GO！…74
右ききランナー………84
必殺毒リンゴ………88
レンガ地獄………92
マリオのベルトコンベアー…102
はっするタマちゃん………106
ジャンピング旗とりマリオ…116
SOS！救命カプセル………120
亜空間X………124
わがままUFO………134
体当たり宇宙大戦争………142
へんてこインベーダー………146
にぎやか太郎ニタニタ………150
テストドライブ………160
恐怖のビルディング………164
すたこらファイター………168
カセットテープの
ゲームで遊ぼう!!………196

この「ファミリーコンピュータファミリーベーシックゲームポシェット①」には、全部で24本のゲームが、マンガで紹介されています。このうちの8本については、プログラムリストをのせて、くわしく解説してありますから、ゲームを改造したり、発展させたりする場合に参考にしてください。また、君たちがまったく新しいゲームを作るときも、いろいろと参考になることと思います。また、2本のゲームについて、BGグラフィックの書きかたを紹介し、テープにはない背景のデータを掲載してありますから、背景を変えてゲームを楽しむこともできます。

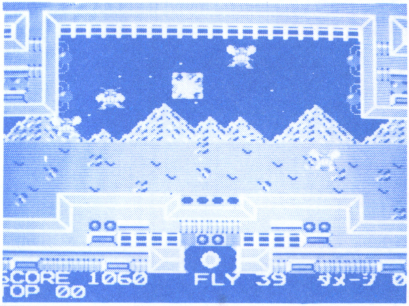




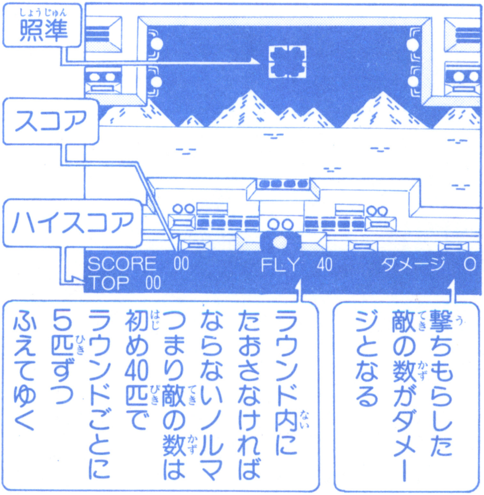


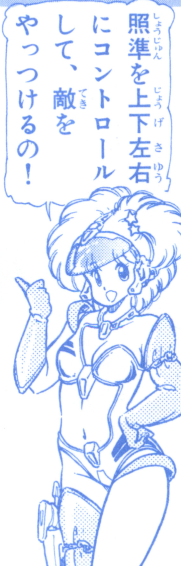
コスモプラズマ

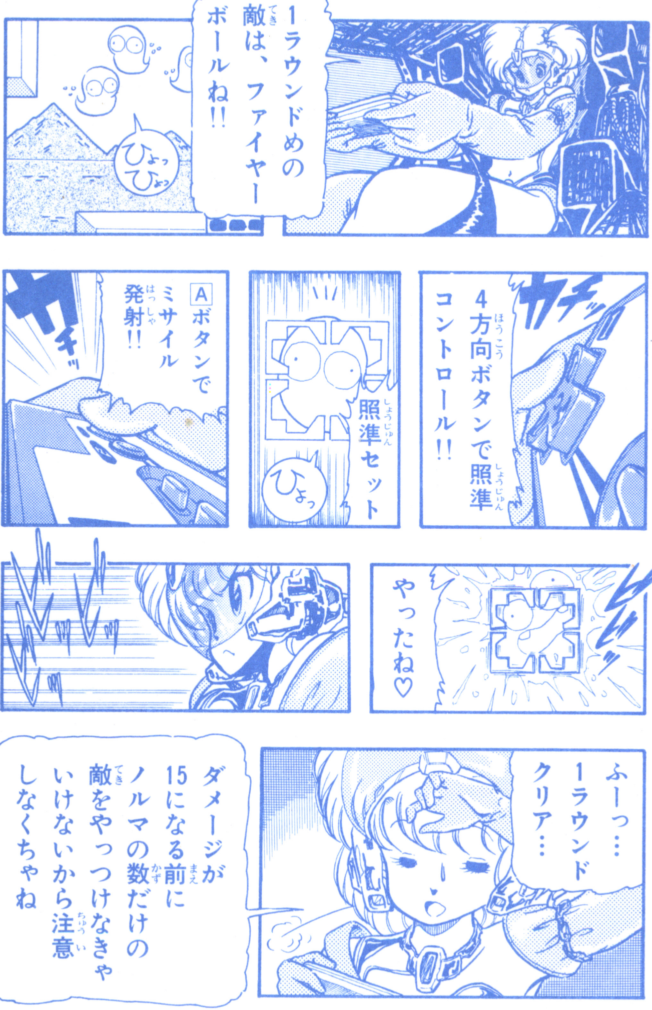
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

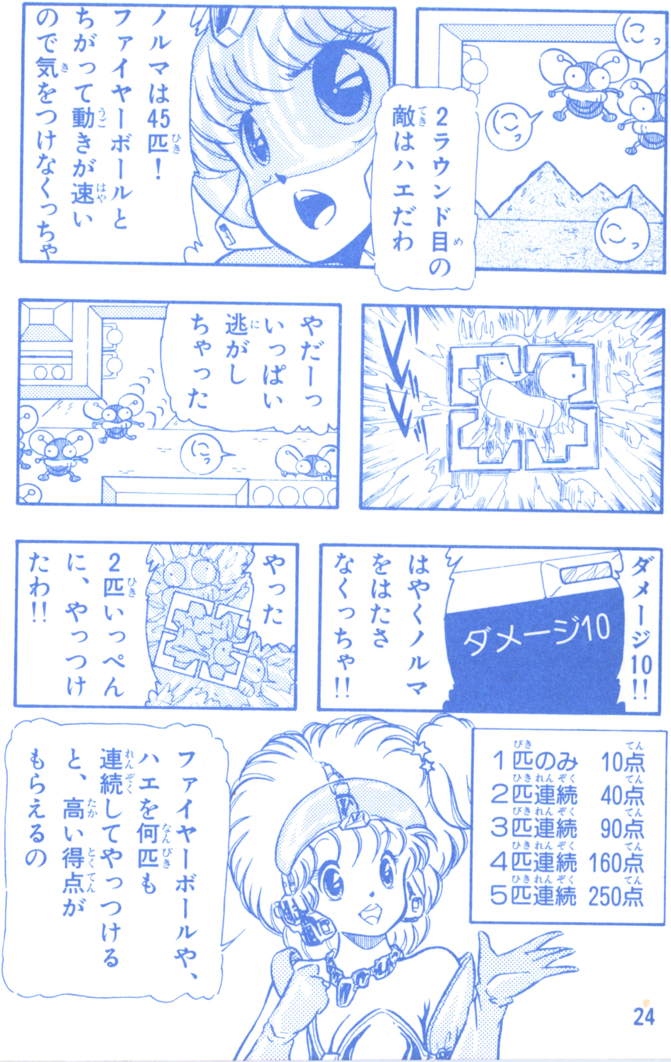


作・高橋　司






1ラウンドめの敵は、ファイヤーボールね!!
ひょっひょっ
カチッ
4方向ボタンで照準コントロール!!
照準セット
ひょっ
Aボタンでミサイル発射!!
カチッ
やったね♡
ふーっ…1ラウンドクリア…
ダメージが15になる前にノルマの数だけの敵をやっつけなきゃいけないから注意しなくちゃね

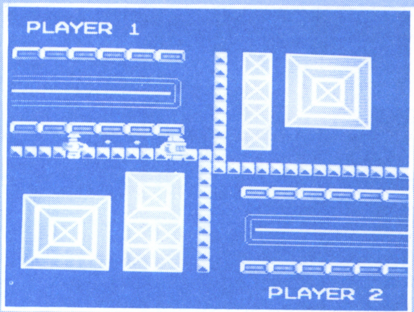


にっ
にっ
にっ
2ラウンド目の敵はハエだわ
ノルマは45匹！
ファイヤーボールとちがって動きが速いので気をつけなくっちゃ
やだーっ
いっぱい
逃がしちゃった
にっ
ダメージ10!!
ダメージ10
はやくノルマをはたさなくっちゃ!!
やった
2匹いっぺんに、やっつけたわ!!
1匹のみ 10点
2匹連続 40点
3匹連続 90点
4匹連続 160点
5匹連続 250点
ファイヤーボールや、ハエを何匹も連続してやっつけると、高い得点がもらえるの

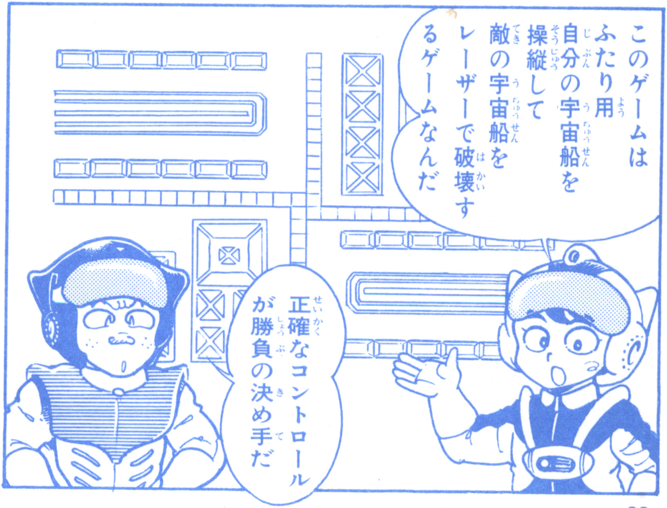

3ラウンドめの敵は再びファイヤーボール
今度はノルマ50匹!!
このようにして、ファイヤーボールとハエとの戦いをくり返すのがこのゲームなの
3ラウンドめクリア!
ひょっ
にっ
4ラウンド
にっ
5ラウンドめ
ひょっ
さあ、君は、何ラウンドまで戦いぬくことができるかしら?
にっ
ひょっ ひょっ
がんばって宇宙一の戦士になってね♡

宇宙の戦士

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



作・椿 一成




PLAYER1はコントローラーⅠ
宇宙船はスターシップ
PLAYER2はコントローラーⅡ
宇宙船はスターキラー
よし！戦闘開始だ!!
いいとも！
いくぜっ！

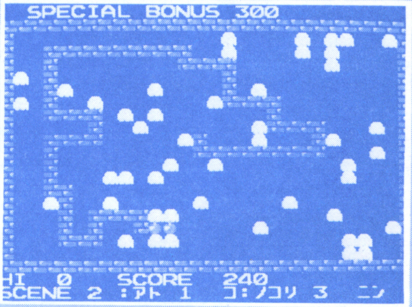

宇宙船は常に前進している
コントローラーの4方向ボタンを使い上手に方向転換せよ
右に回転
左に回転
クルッ
今だ
Aボタンでレーザー発射
バシュ!
ズガーン
しまった
やられた!
ルールは先に4回相手を倒した方の勝ち
まだまだ油断はできないのだ
うまいうしろをとったぞ



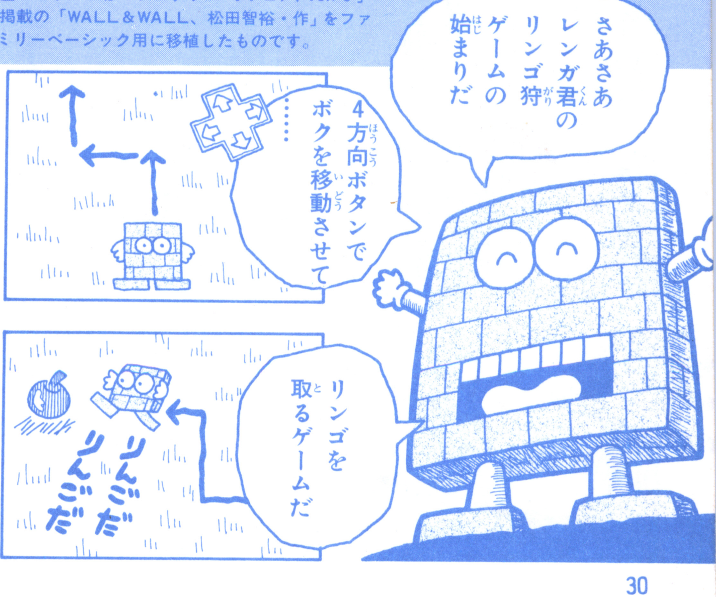
バシュッ
パッ
レーザーには射程距離があるのだ あまり遠くからうったって当たらないヨ
パッ
消えた!?
宇宙船は画面の上下左右を通りぬける事ができる
レーザーも通りぬけるぞ
クッ
さて勝負はどうなったかと申しますと…
ぐやじぃ〜っ 4回やっつけられちゃったよお!!
お〜い おいおい
まあまあ

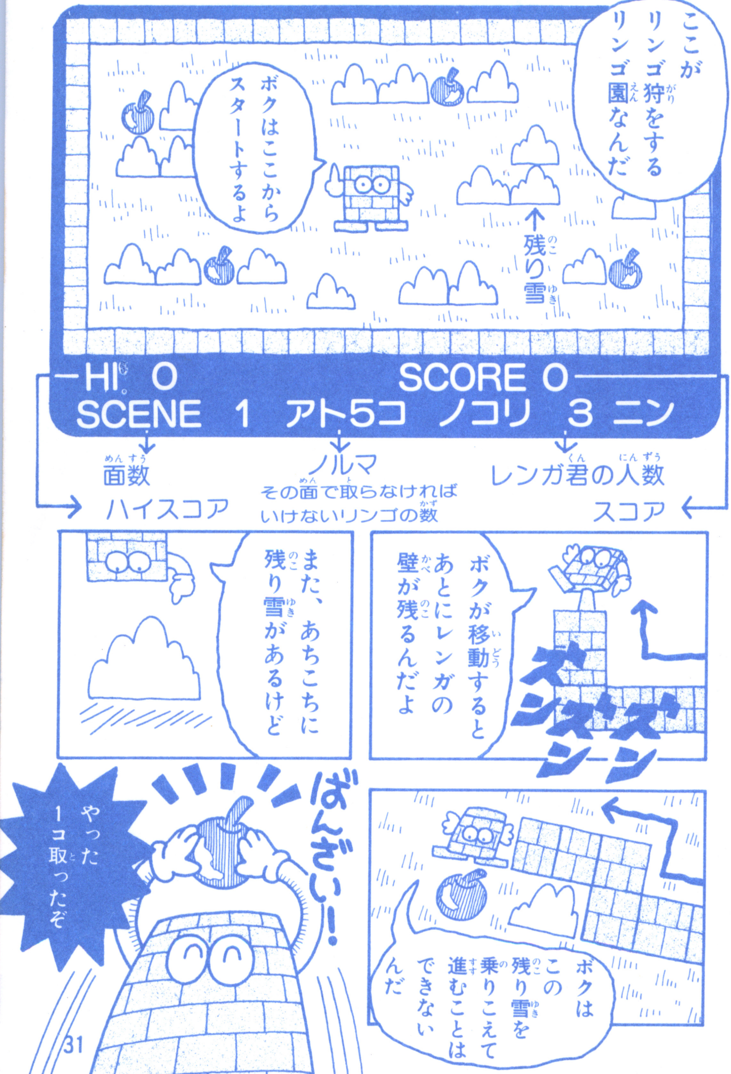
レンガ君のリンゴ狩

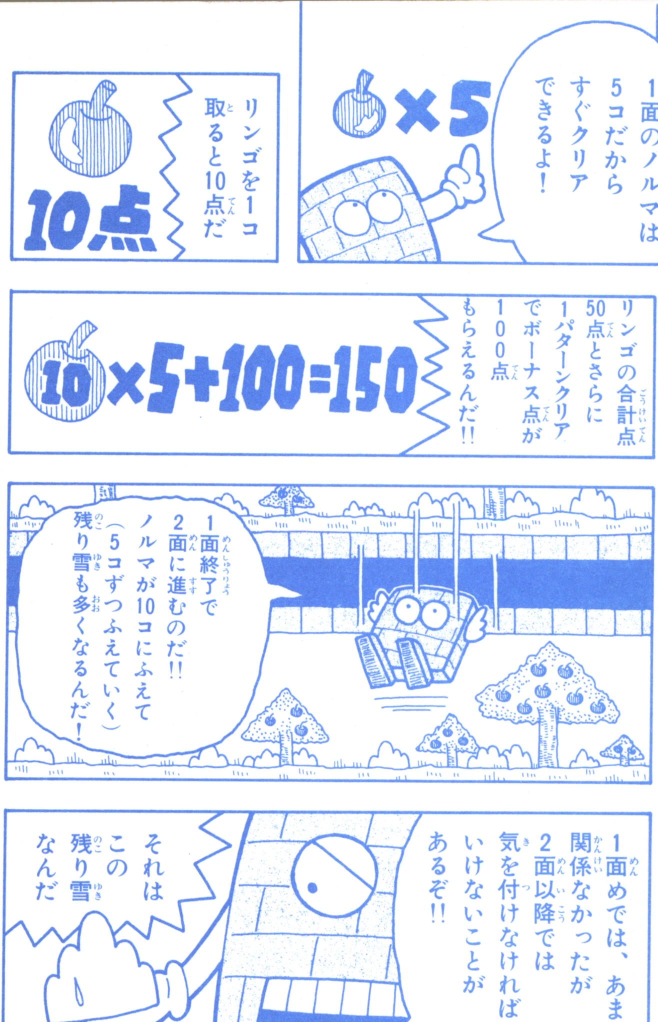
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 5」掲載の「WALL＆WALL、松田智裕・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



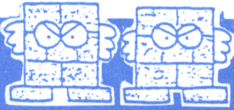

ここがリンゴ狩をするリンゴ園なんだ
ボクはここからスタートするよ
残り雪
HI 0
SCORE 0
SCENE 1 アト5コ ノコリ 3 ニン
面数
ノルマ
その面で取らなければいけないリンゴの数
レンガ君の人数
ハイスコア
スコア
ボクが移動するとあとにレンガの壁が残るんだよ
また、あちこちに残り雪があるけど
ボクはこの残り雪を乗りこえて進むことはできないんだ
ばんざい!
やった1コ取ったぞ


1面のノルマは5コだからすぐクリアできるよ！
×5
リンゴを1コ取ると10点だ
10点
リンゴの合計点50点とさらに1パターンクリアでボーナス点が100点もらえるんだ!!
10×5+100=150
1面終了で2面に進むのだ!!
ノルマが10コにふえて（5コずつふえていく）
残り雪も多くなるんだ！
1面めでは、あまり関係なかったが2面以降では気を付けなければいけないことがあるぞ!!
それはこの残り雪なんだ



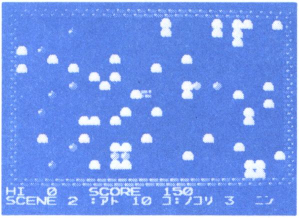
こんな所に入っちゃったり…
おっと!!
こんな所にあるリンゴを取ろうとすると、ボクは身うごきとれなくなってしまうんだ!
それから気をつけないとノルマの数だけリンゴを取ることができなくなることがあるんだ
こんなことにならないようによく考えて移動して、リンゴを取ろう!
手も足も出なくなったらAボタンでもう1度その面からチャレンジできるんだ
でもボクはひとり減ってしまうんだ
ノコリ 2ニン
2面めクリアでリンゴの合計点100点にボーナス点100点さらにスペシャルボーナスが300点加算されるぞ!!
最後のひとりが失敗するとゲームオーバーだ
君は何面クリアできるかな?

レンガ君（くん）のリンゴ狩（がり） BASIC（ベーシック）プログラムリスト



```
10 CGEN 2:CGSET 1,1 RETURN
20 PALETB 0,9,48,39,22 RETURN
30 HI=PEEK(&H783A)*100+PEEK(
&H783B) RETURN
40 P=1:H=5:ME=1:A$=CHR$(215)
:B$=CHR$(195):T$=CHR$(219) RETURN
50 VIEW:X=13:Y=10:E=0:U=20+P
 RETURN
60 LOCATE 0,22:PRINT"SCENE":
LOCATE 8,22:PRINT":ｱﾄ":LOCAT
E 15,22:PRINT"ｺ:ﾉｺﾘ":LOCATE
24,22:PRINT"ﾆﾝ" RETURN
70 FOR I=1 TO U:M=RND(26)+1:
N=RND(18)+2:LOCATE M,N:PRINT
 T$:NEXT RETURN
80 FOR I=1 TO H:Q=RND(26)+1:
R=RND(18)+2:LOCATE Q,R:PRINT
 A$:NEXT RETURN
90 LOCATE 0,21:PRINT"HI  ";HI
;"    SCORE  ";SC RETURN
100 LOCATE 11,22:PRINT"     " RETURN
```

プログラムリストだけ見るとちょっとむずかしそうだけど、解説をよく読めば、バッチリわかるはず。ゲームを改造したりするときの参考になるよ！



10行　BG面にキャラクタテーブルBのキャラクタ、スプライト面にキャラクタテーブルAのキャラクタを使用し、BG面のパレット、スプライト面のパレットをともに1に設定する。

20行　BGのパレット0の色コードの設定。これにより、バックが暗い緑になる。

30行　ハイスコア(HI)を783A番地(100位以上)と783B番地(100以下)からとり出す。783A、783B番地のハイスコアは、ゲームをストップしても残る。

40行　ふえる残り雪の数(P)、リンゴの数(H)、面数(ME)、リンゴ(A$)、レンガ(B$)、残り雪(T$)の設定。

50行　BG画面を表示し、レンガ(B$)の最初の座標を設定して、とったリンゴの数(E)、残り雪の数(U)を設定。

60行　画面下段に、〝SCENE〞、〝アト〞、〝ノコリ〞、〝ニン〞の文字を書く。

70行　画面の任意の座標(M、N)に、U個の残り雪を書く。

80行　画面の任意の座標(Q、R)に、H個のリンゴ(A$)を書く。

90行　画面下段にハイスコア(HI)とスコア(SC)を書く。

100行　スコア(SC)を消す。

```
110 LOCATE 5,22:PRINT ME:LOC
ATE 11,22:PRINT H-ME+1-E:LOC
ATE 20,22:PRINT 3-XE [RETURN]
120 LOCATE X,Y:PRINT B$ [RETURN]
130 S=STICK(0):X1=X:Y1=Y [RETURN]
140 IF S<>0 THEN PLAY"T1M1Y3
O1C" [RETURN]
150 IF S=1 THEN X=X+1 [RETURN]
160 IF S=2 THEN X=X-1 [RETURN]
170 IF S=4 THEN Y=Y+1 [RETURN]
180 IF S=8 THEN Y=Y-1 [RETURN]
190 LOCATE X1,Y1:PRINT B$ [RETURN]
200 D$=SCR$(X,Y):IF STRIG(0)
=8 THEN 310 [RETURN]
210 IF D$=T$ OR D$=B$ THEN 2
70 [RETURN]
220 IF D$<>A$ THEN 90 [RETURN]
230 SC=SC+10:PLAY"O3C1A0":E=
E+1:IF E<>H-ME+1 THEN 90 [RETURN]
240 LOCATE 2,0:PRINT"BONUS 1
00":SC=SC+100:ME=ME+1:PLAY"O
4C1DEFG:O2C1DEFG":FOR I=0 TO
 2000:NEXT [RETURN]
250 P=P+30:H=H+6:IF ME=3 OR
ME=6 OR ME=10 THEN 280 [RETURN]
```

110行　画面の下段に面数(ME)、のこりのリンゴの数(H−ME＋1−E)、のこりの人数(3−XE)を表示する。

120行　座標X、Yにレンガ(B$)を表示する。

130行　どのキーが押されたか、チェックして(S)、新しいレンガの座標(X1,Y1)を保存する。

140行　もし、何かキーが押されていたら、移動音を出す。

150行〜180行　押されたキーにより、レンガを上下左右に移動するためにX座標とY座標をひとつ増したり減らしたりする。

190行　新しい座標(X1, Y1)にレンガを移動表示する。

200行　レンガの進もうとしている座標(X, Y)に何があるか調べる。また、レンガが動けなくなって[A]ボタンが押されたかどうか調べる。押されていたら310行へ飛ぶ。

210行　レンガ(B$)が進もうとしている所に、残り雪(T$)またはレンガ(B$)があったら、270行に飛ぶ。

220行　レンガ(B$)が進もうとしている所がリンゴ(A$)でなかったら、メインループの先頭(90行)に飛ぶ。

230行　ここに来た時は、レンガ(B$)が進もうとした位置(X, Y)にリンゴがあった時で、スコア(SC)に10点加えて、音楽をならし、取ったリンゴの数(E)をひとつ増やす。また、取ったリンゴの数が、規定の数に達していなければ90行へ飛ぶ。

240行　ひとつの面をクリアしたら、ボーナスとして、100点をスコア(SC)に加え、面数(ME)をひとつ増やす。そして、音楽をならし、一定時間待つ。

250行　残り雪の数(P)、リンゴの数(H)を増やし、面数(ME)が、3, 6, 10面のいずれかであれば280行へ飛ぶ。

```
260 GOTO 50 [RETURN]
270 X=X1:Y=Y1:GOTO 90 [RETURN]
280 F=ME*100:LOCATE 2,0:PRIN
T"SPECIAL BONUS";F:FOR I=0 T
O 2000:NEXT [RETURN]
290 PLAY"O3C4EG6R1G6R1G4ECDE
6DC8" [RETURN]
300 SC=SC+F:GOTO 50 [RETURN]
310 PLAY"O1E1FDC4":XE=XE+1:I
F XE<3 THEN 50 [RETURN]
320 LOCATE 9,10:PRINT"GAME O
VER" [RETURN]
330 PLAY"G6CRCECRCEGG:R6GCRC
ECRCEG" [RETURN]
340 IF HI<SC THEN POKE &H783
A,SC/100,SC MOD 100 [RETURN]
350 LOCATE 9,12:PRINT"REPLAY
 ?" [RETURN]
360 TR=STRIG(0):IF TR<>1 THE
N 360 [RETURN]
370 RUN [RETURN]
```

250行にP=P+30というのがあるね。この30を少なくすれば（たとえば20とか10とか）、じゃまな残り雪を減らすことができるのだ。



260行　50行にもどり、次の面を開始する。

270行　新しいレンガ(B$)の座標(X1, Y1)をX, Yに入れて、90行へもどる。

280行　スペシャルボーナス(F)を作り、画面に表示する。

290行　スペシャルボーナスの音楽をならす。

300行　スコア(SC)にスペシャルボーナスを加え、50行にもどる。

310行　レンガが動けなくなったときの処理。3回以内なら、音楽演奏後50行にもどる。

320行　ゲームオーバーの表示をする。

330行　ゲームオーバーの音楽を演奏する。

340行　スコアがハイスコアを越えたら、783A番地にハイスコアとして格納する。

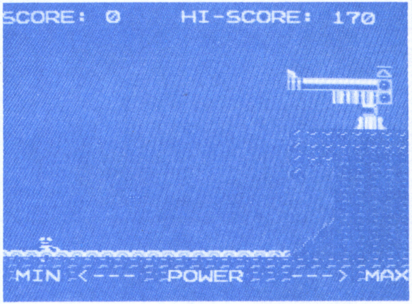
350〜370行　もう一度やるかどうかのキー入力待ち。

変数表

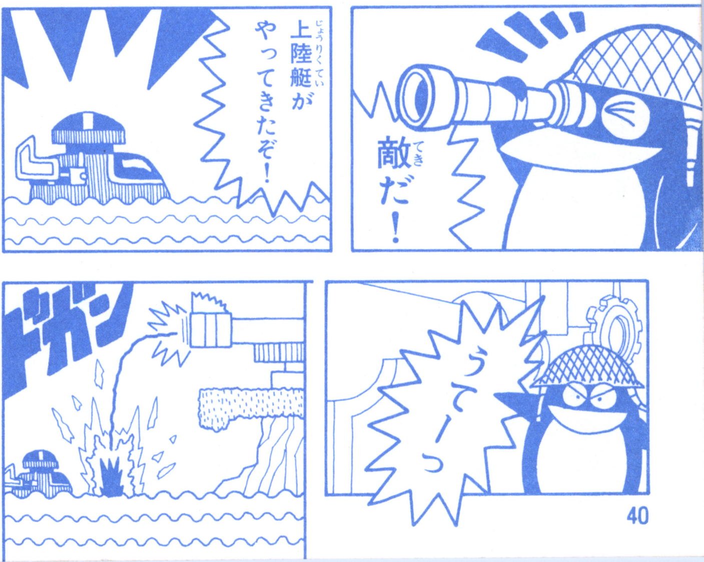
P……面クリアによってふえる残り雪の数	U…残り雪の数
H……リンゴの数	M, N……残り雪の座標
ME…面数	Q, R……リンゴの座標
A$…リンゴ	X1, Y1……ブロックの新しい座標
B$…レンガ	F……スペシャルボーナス
T$…残り雪　SC……得点	XE……パスした回数
X, Y…レンガの座標	HI……ハイスコア
E……とったリンゴの数	S, T……キー入力用

ペンペンの大要塞

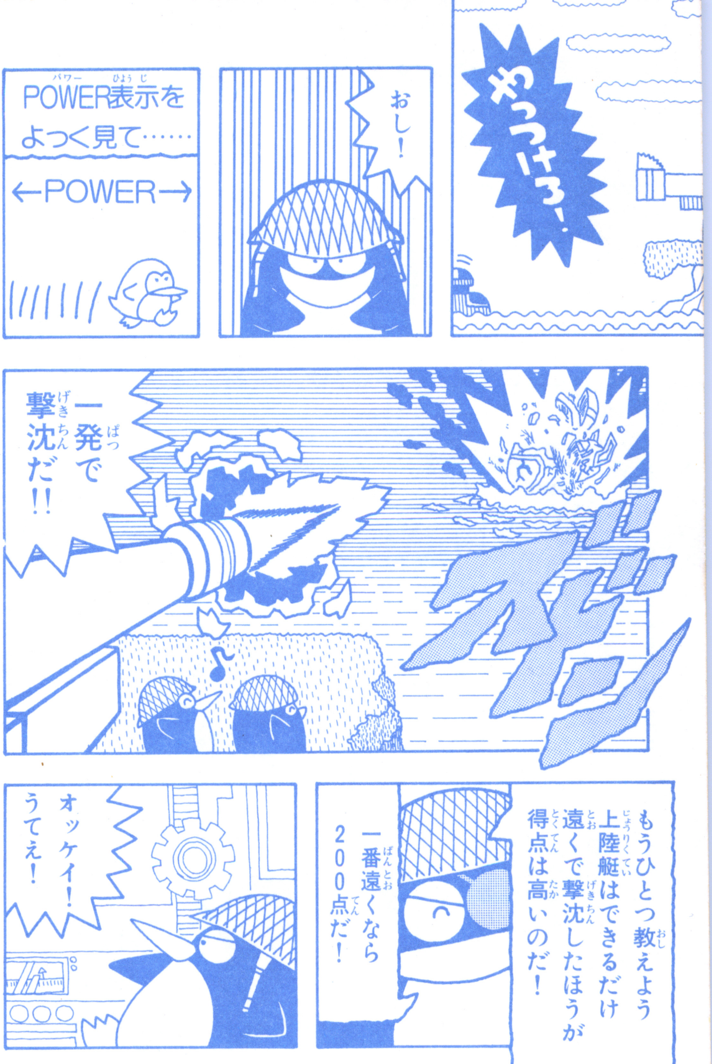
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

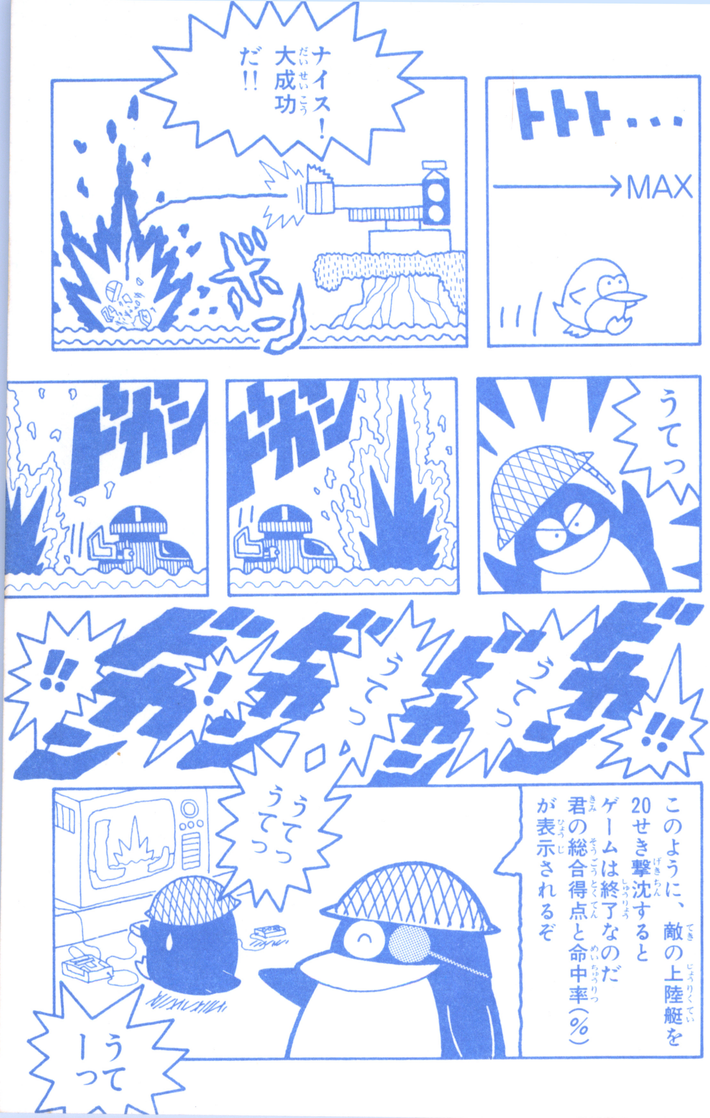


■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 4」掲載の「上陸作戦、重松津留三・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。




それじゃだめだ!
おこられた
画面下を左から右へと走るペンペンをよく見て大砲の弾の強さを調整しなきゃ一番右にきたとき発射すれば弾は遠くまで飛ぶんだ!
MIN←POWER→MAX
よしわかったぞ!
わかったか
今だ!
グワッ
MIN←→MAX
やったーっ
おめでとう
!!
まだ喜んでいる場合ではないぞ!次の上陸艇が来た!要塞に上陸されたらゲームオーバーだ!

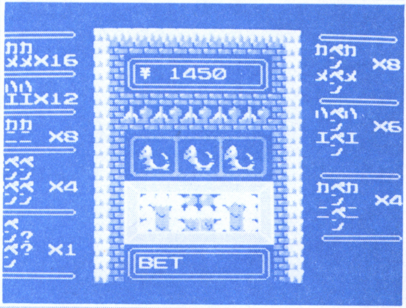

やっつけろ！
おし！
POWER表示をよっく見て……
←POWER→
一発で撃沈だ!!
もうひとつ教えよう
上陸艇はできるだけ遠くで撃沈したほうが得点は高いのだ！
一番遠くなら200点だ！
オッケイ！うてえ！



トトト…
MAX
ナイス！大成功だ!!
うてっ
ドカン
ドカン
ドカーン!!
うてっ
ドカーン
うてっ
ドカーン!!
このように、敵の上陸艇を20せき撃沈するとゲームは終了なのだ
君の総合得点と命中率(%)が表示されるぞ
うてっうてっうてっ
うてーって

どんぴしゃスロット

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



作・石川勝弘



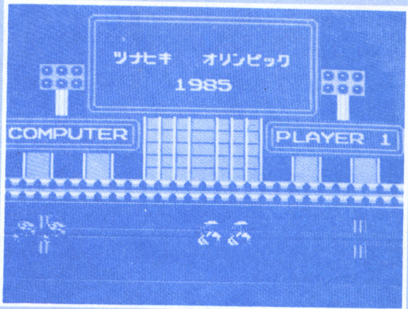

セレクトボタンでかけ金を決めるんだ
パッ
10
まず初めは10からいこうかな
セレクトボタンを一回押すとかけ金は10このようにして20・30・40・50…とかけ金をあげていくことができるのよ
すべての持ち金をかけるのも自由よ♡
よし始めるか
スタートボタンを押すと……
パパパ
スロットマシンが回転するんだ
パパパ
スロットマシンが回転し始めたらAボタンで左からルーレットをひとつずつ止めて行くのよ
B
A


よし行くぞ!!
ピタピタピタ!!
やった〜っ!! カメカメカメの16倍で160だ!!
勝った場合の組み合わせと倍率はこうなってるのよ
X16
X12
X8
X4
ペンペン ハエ・カメ カニ以外
ペンペン ハエ・カメ カニ以外
X1
X8
X6
X4

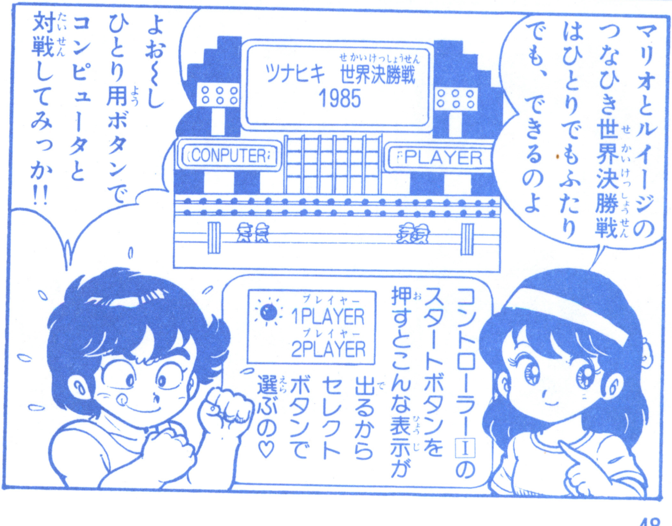

う〜ん
もっとでっかく
かけておけば
よかった
よし
次はド〜ンと
行ったれ!!
200
グイ!
パパパ
パパパ
ピタッ!
あぁははは
大損だぁ
ガクッ
ムチャするからよ
バカッ!!

つなひき世界決勝戦

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェット Vol.4」掲載の「つなひきオリンピック、小原祐一・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



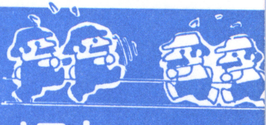

スタートボタンで
ゲーム開始だ
コンピュータが
マリオ側で
ボクはルイージ側
か…
勝利の秘けつは
ただひとつ
ひたすら
Aボタンを
たたいてたたいて
たたき続ける
のみ…
うー!
このやろ!!
負けてしまった!



ふえ〜っ コンピュータは 強いなあ!
じゃ 今度はふたりで やってみましょ
さっきの ようりょうで 2PLAYERを選んで
1PLAYER
2PLAYER
あなたは マリオ側 私はルイージ側 よ
行くわよ!!
よし きた!!
タタタ
タタ‥


いいわよ
ルイージ
グイッ
負けるな
マリオ
グイッ
カタタタ……
カタタタ……
もう少し
タタタ
えっへん
体力の
差だわ
う～ん
もう
ダメ
やった！
私の
勝ちネ
タタ……

つなひき世界決勝戦(せかいけっしょうせん)
BASIC(ベーシック)プログラムリスト



```
10 CLS:PALETB 0,17,48,33,2:L
OCATE 9,10:PRINT"1 PLAYER":L
OCATE 9,12:PRINT"2 PLAYER":P
=-1 RETURN
20 LOCATE 7,11-P:PRINT" ":LO
CATE 7,11+P:PRINT CHR$(207):
S=STRIG(0):IF S=2 THEN P=-P RETURN
30 IF S=1 THEN P=(P+1)/2+1:G
OTO 50 RETURN
40 FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO
20 RETURN
50 CLS:VIEW:CGEN 2:CGSET 1,0
:SPRITE ON:C=0:PALETB 0,17,4
8,33,2 RETURN
60 IF P<>1 THEN 80 RETURN
70 LOCATE 1,9:PRINT"COMPUTER
" RETURN
80 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE I
,(0,1,0,1,0)=CHR$(17)+CHR$(1
6)+CHR$(19)+CHR$(18):DEF SPR
```

10行　画面を消去する。そして、パレット０のカラーコードを設定。これで、バックが青になる。その後画面中央に、ひとり用ふたり用の選択表示をする。

20行　ひとり用、ふたり用のキー入力受け付け、セレクトボタン(S=2)が押されたら、丸いボール(CHR$(207))を上下に動かす。

30行　スタートボタン(S=1)が押されたら、ひとり用かふたり用かのフラグをセットして、50行へ飛ぶ。

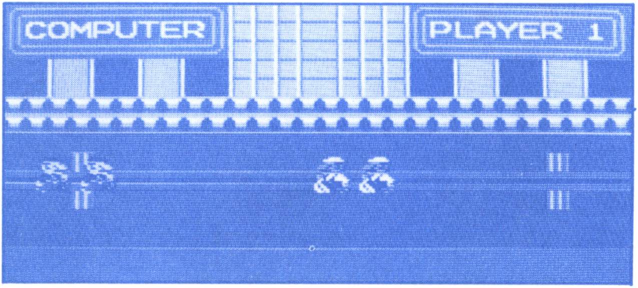
40行　FOR文の空ループでウエイトをかけて、20行にもどる。

50行　画面を消去して、BG画面を表示。そして、画面モードを設定し、スプライト表示可能にする。その後、パレット０のカラーコードを設定して、バックの色を青にする。

60行　ひとり用かふたり用かの判断。ふたり用なら80行へ。

70行　ひとり用の場合、対戦相手を〝COMPUTER〟と表示する。

80行　スプライトの０、１番に、マリオを定義する。スプライトの２、３番に、ルイージ(緑色の服を着ている)を定義する。



```
ITE I+2, (1, 1, 0, 0, 0) =CHR$ (16)
+CHR$ (17) +CHR$ (18) +CHR$ (19) :
NEXT [RETURN]
90 S=STRIG (0) [RETURN]
100 IF S<>8 AND S<>0 THEN 13
0 [RETURN]
110 IF S<>S1 THEN C=C+1+RND (
2) [RETURN]
120 S1=S [RETURN]
130 ON P GOSUB 170, 180 [RETURN]
140 IF ABS (C) >50 THEN 220 [RETURN]
150 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO
1:SPRITE I*2+J, 160+C+ (I-1) *9
6+J*16, 152:NEXT:NEXT [RETURN]
160 PLAY"T1O3C2F4R6F2C4":GOT
O 90 [RETURN]
170 C=C-RND (2) :RETURN [RETURN]
180 S=STRIG (1) [RETURN]
190 IF S<>8 AND S<>0 THEN RE
TURN [RETURN]
200 IF S<>S2 THEN C=C-1-RND (
2) [RETURN]
210 S2=S:RETURN [RETURN]
220 LOCATE 11, 5:PRINT"WIN !!
":PLAY"T7M1Y2O3A2A1A1A4B2A2B
```

90行　入力された、キーの値(Ｓ)を保持する。

100行　[A]キー(Ｓ＝８)以外のキーが押された時には、130行に飛ぶ。

110行　以前に入力したキー(Ｓ1)と今入力されたキー(Ｓ)が同じでなかったら、マリオの移動位置(Ｃ)を計算する。

120行　今入力されたキー(Ｓ)をＳ1に退避する。

130行　ひとり用かふたり用かで違う処理をするのでひとり用のときは(Ｐ＝１) 170行へ、２人用のときは（Ｐ＝２）180行へ分岐する。

140行　ゲームオーバーの判断。マリオ、ルイージのどちらかが最後の線まで来たら、220行へ飛ぶ。

150行　ここでつな引き移動をしています。110行、170行、180行～210行で計算した移動量にしたがって左右に移動する。

160行　音楽を演奏して、90行にもどります。

170行　ひとり用のときのコンピュータの引く強さを計算しています。ここのRND(２)の〝2〟をもっと大きな数にすると、コンピュータの引く力が強くなります。

180行　ふたり用のときのPLAYER 2のキー入力(Ｓ)を受け付けます。

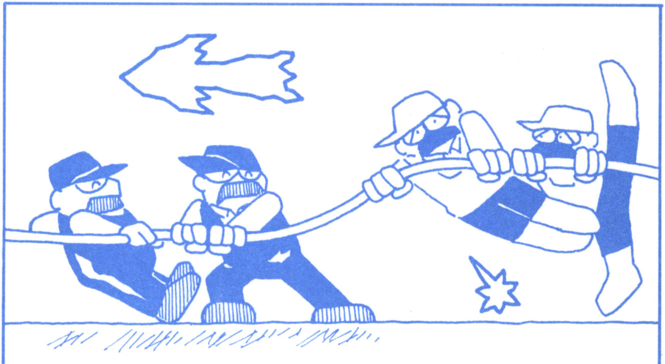
190行　PLAYER 2が[A]キー以外のキー(Ｓ)を押したか、何も押さなかったら、このサブルーチンからもどる。

200行　PLAYER 2の以前に入力されたキー(Ｓ2)と、今入力されたキー(Ｓ)が同じでなかったら、引く力を計算する。

210行　PLAYER 2の今入力されたキー(Ｓ)をＳ2に退避する。

```
2A2A1AA1A4" RETURN
230 LOCATE 8, 3:IF C>0 THEN P
RINT"  PLAYER 1  ":GOTO 270 RETURN
240 ON P GOTO 250, 260 RETURN
250 PRINT"  COMPUTER  ":GOTO
 270 RETURN
260 PRINT"  PLAYER 2  " RETURN
270 IF STRIG(0)<>1 THEN 270 RETURN
280 FOR I=0 TO 500:RUN RETURN
```

ひとり用で、コンピュータに勝つのなんか朝メシ前、という体力派の人がもしいたら、コンピュータをもっと強くして対戦してみよう。170行にRND(2)というのがあるよね。このカッコの中の数を大きくすれば、コンピュータはさらに強くなるんだ。



220行　ゲームオーバーの処理。勝利(WIN！)表示をして、ファンファーレを演奏します。

230行　PLAYER 1が勝ったとき、WIN！の上に〝PLAYER 1〟と表示されます。

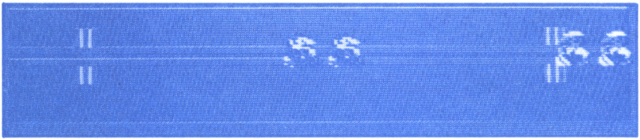
240行　130行と同じで、ひとり用(P＝1)かふたり用(P＝2)かで、250行と260行に分岐します。

250行　230行と同じで、COMPUTERが勝ったときに、〝COMPUTER〟と表示します。

260行　230行と同じで、PLAYER 2が勝ったときに、〝PLAYER 2〟と表示します。

270行　次の回のスタート待ちです。スタートボタン(S＝1)が押されるまで、このままの状態で待ちます。

280行　FOR文の空ループで、一定時間待ってから、再びRUNします。





変数表

P……ひとり用かふたり用かのフラグ

C……マリオの座標

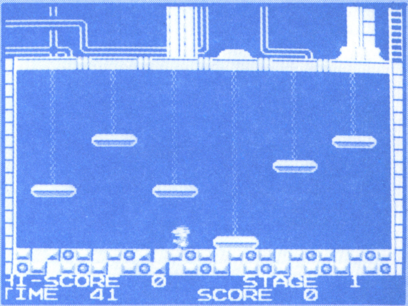
S……新しく入力されたキー

S1……以前に入力された、PLAYER 1のキー

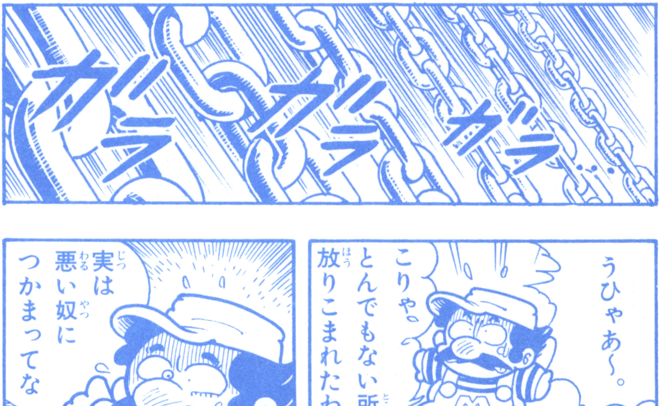
S2……以前に入力された、PLAYER 2のキー

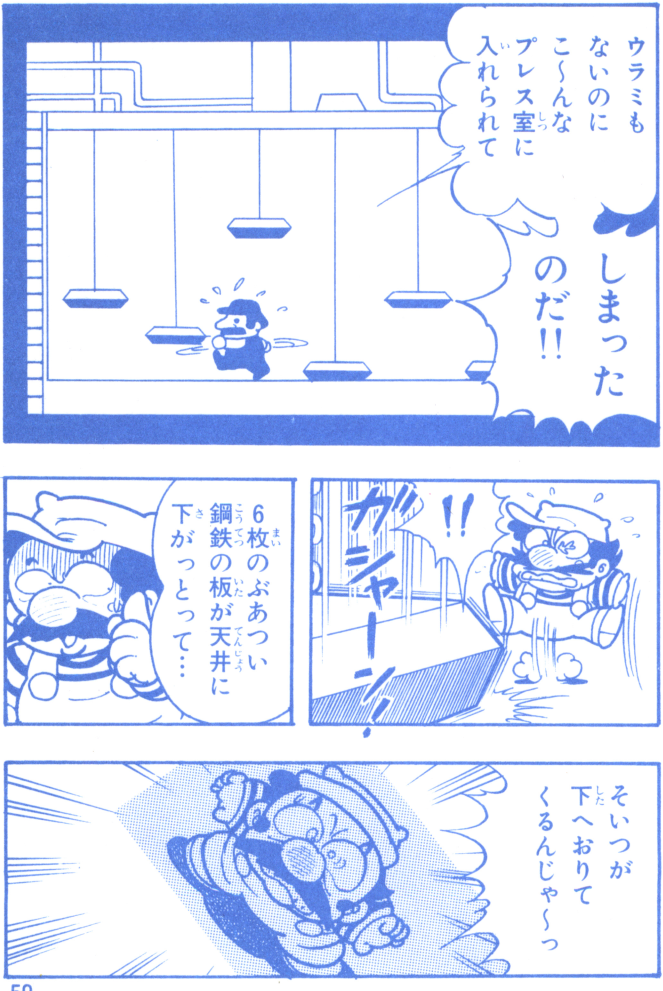
恐怖のプレス室

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

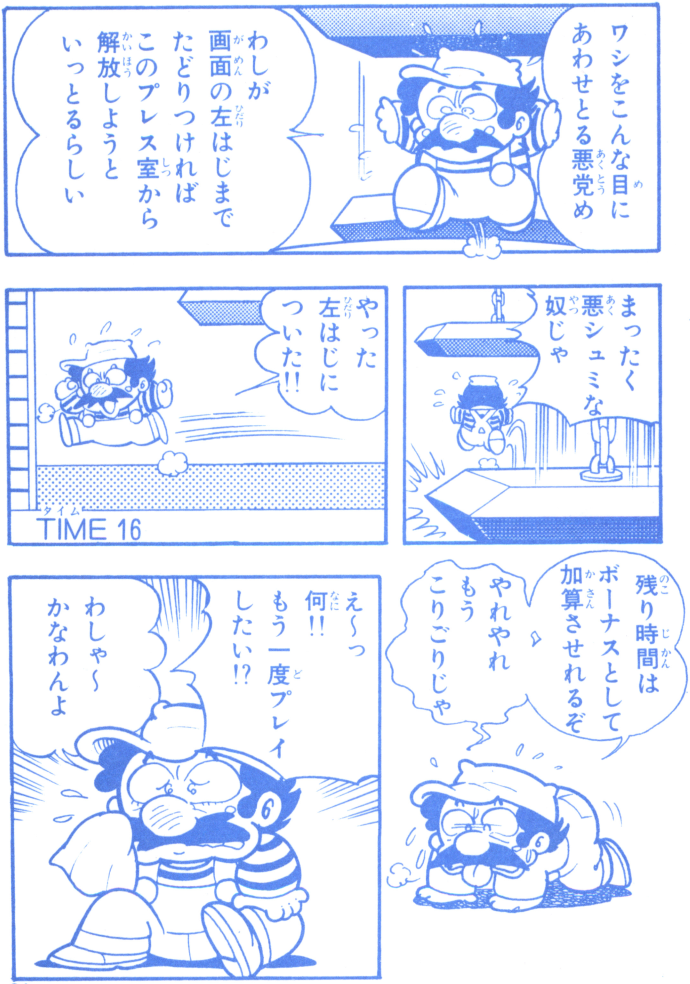


■このゲームは「プログラム・ポシェット Vol.5」掲載の「3:59の恐怖、苅部 徹・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



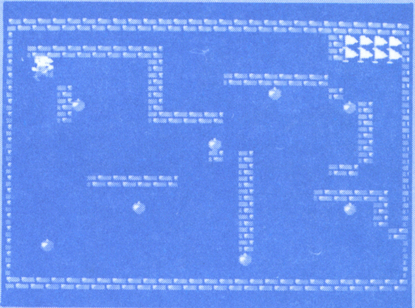

ウラミもないのにこ～んなプレス室に入れられて
しまったのだ!!
ガシャーン!
!!
6枚のぶあつい鋼鉄の板が天井に下がっとって…
そいつが下へおりてくるんじゃ～っ


つぶされんように一生懸命逃げにゃならん
ゼイゼイ
★コントロールは4方向ボタンの右と左なのだ！
つぶされるとトリになって昇天！もちろんゲームオーバー
そんなのまっぴらじゃ
一番高い鉄板の下はまず安全…
…などと安心しとると
ガシャーン!!
いきなりこうじゃからな
床にとどいた鉄板は少し時間がたつとまた上まで戻るんじゃ


ワシをこんな目にあわせとる悪覚め
わしが画面の左はじまでたどりつければこのプレス室から解放しようといっとるらしい
まったく悪シュミな奴じゃ
やった左はじについた!!
TIME 16
残り時間はボーナスとして加算させれるぞ
やれやれもうこりごりじゃ
え～っ何!!もう一度プレイしたい!?
わしゃ～かなわんよ

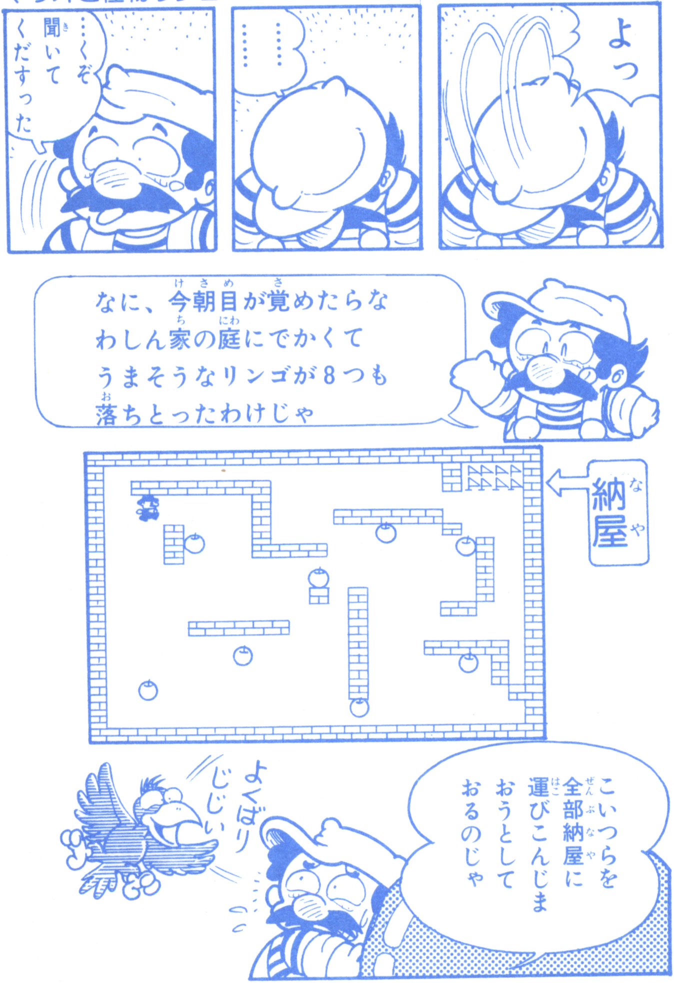
マリオと怪物リンゴ

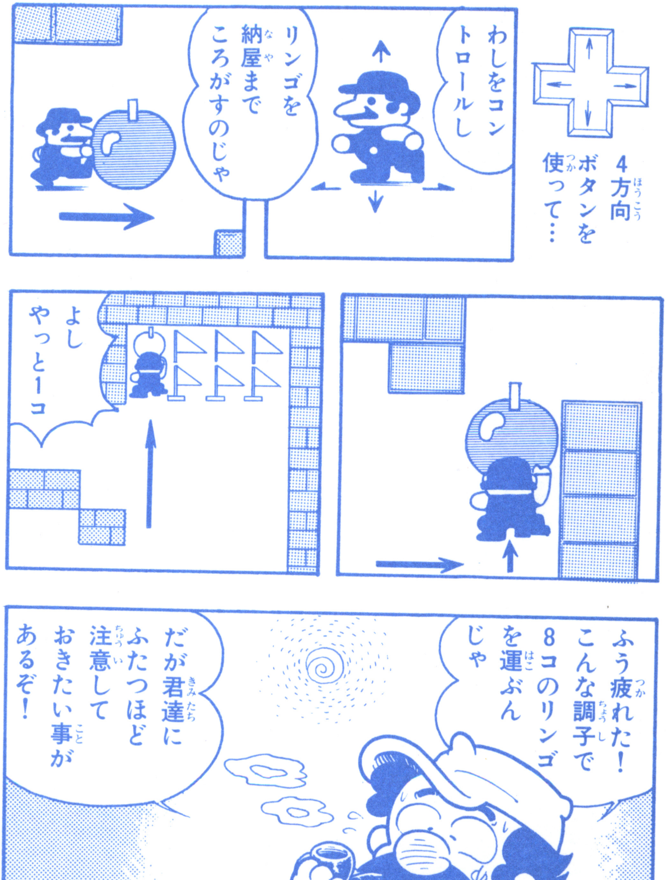
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



作・石川勝弘




よっ
……
……
…くそ 聞いてくだすった
なに、今朝目が覚めたらなわしん家の庭にでかくてうまそうなリンゴが8つも落ちとったわけじゃ
納屋
こいつらを全部納屋に運びこんじまおうとしておるのじゃ
よくばりじじい



4方向ボタンを使って…
わしをコントロールし
リンゴを納屋までころがすのじゃ
よしやっと1コ
ふう疲れた! こんな調子で8コのリンゴを運ぶんじゃ
だが君達にふたつほど注意しておきたい事があるぞ!


その1 リンゴを2コいっぺんに押す事はできない
進すまん
その2! 例えば画面下の壁にリンゴが接した場合どうなるか?
マリオはリンゴの下に入りこめないので…
あたふた!
このリンゴを納屋まで持って行くのは全く不可能…
●行けない!
こうなってしまったらその面をクリアすることは当然できないのじゃ!!
この場合リプレイするにはSTOPキーを押してからF8キーを押せばよいのじゃ
STOP
F8
この面をクリアできたらパートIIに進もう!!
ゴロゴロ

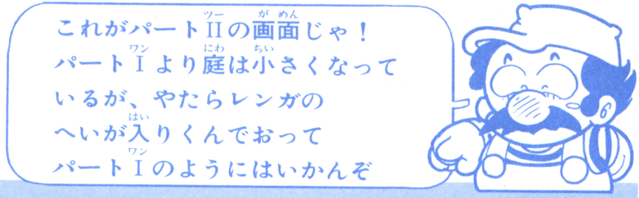
マリオと怪物リンゴパートII

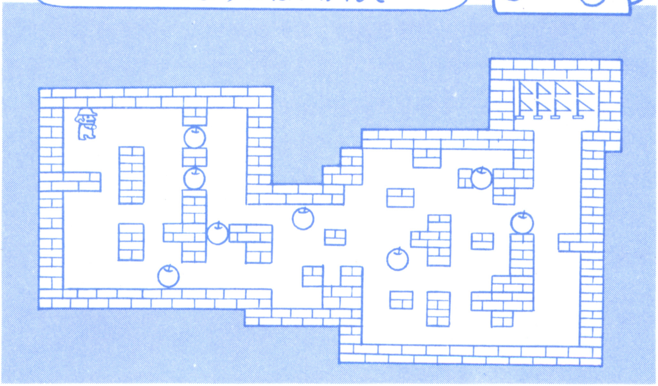
●カセットテープを「マリオと怪物リンゴのもうひとつのBGグラフィック」の所に合わせます。次にSTOPキーを押して、SYSTEMRETURNとキーを押します。ゲームベーシックのメニュー画面になったら、2キーを押して「BGグラフィック」を選びます。以下は191ページからのLOADのしかたを読んで、カセットテープからBGグラフィックのデータをLOADできたら、ESCキーを押して、STOPキーを押します。そして、1キー、F8キーの順番で押したあと、コントローラーIのスタートボタンを押せば、準備完了。これで、次の新しい画面、パートIIのゲームがはじまるぞ。

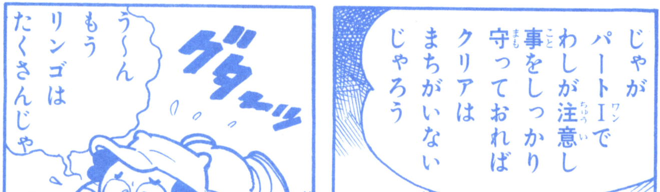




マリオと怪物リンゴパートII

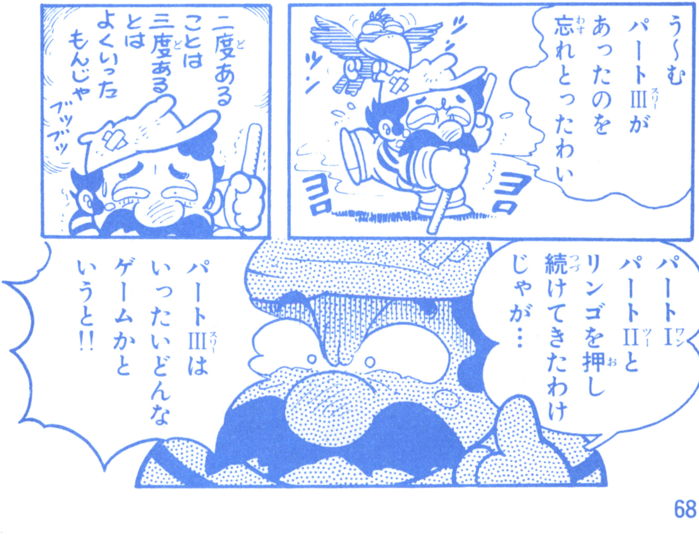


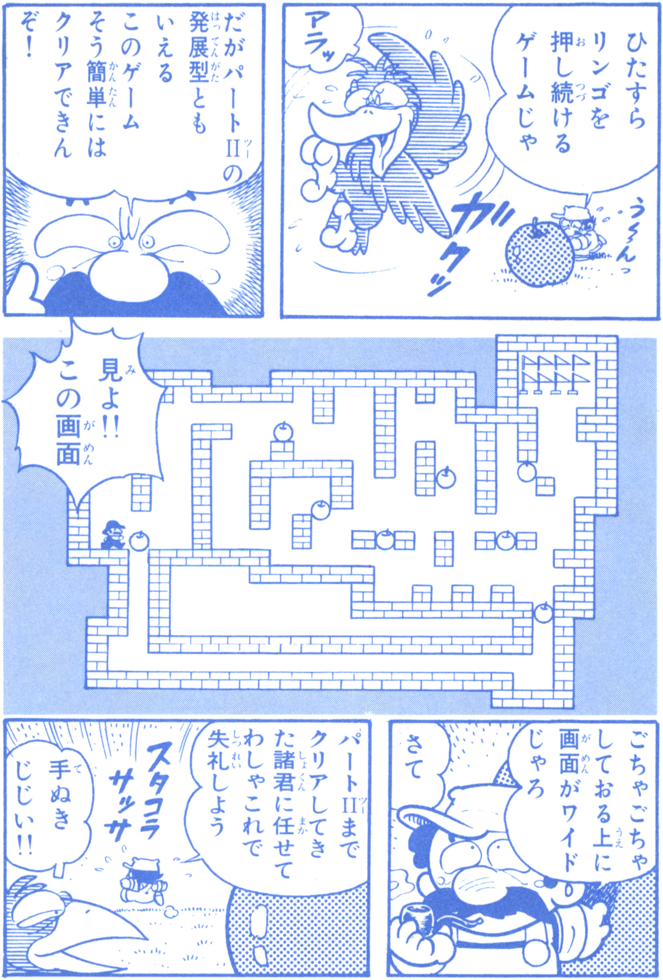




マリオと怪物リンゴパートIII

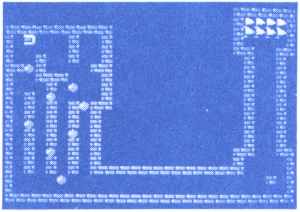
●カセットテープを「マリオと怪物リンゴの3つめのBGグラフィック」の所に合わせます。次に[STOP]キーを押して、[S][Y][S][T][E][M][RETURN]とキーを押します。ゲームベーシックのメニュー画面になったら、[2]キーを押して「BGグラフィック」を選びます。以下は191ページからのLOADのしかたを読んで、カセットテープからBGグラフィックのデータをLOADできたら、[ESC]キーを押して、[STOP]キーを押します。そして、[1]キー、[F8]キーの順番で押したあと、コントローラー[I]のスタートボタンを押せば準備完了。これで、次の新しい画面、パートIIIのゲームのはじまりだ!!




ひたすらリンゴを押し続けるゲームじゃ
アラッ
ガクッ
うーん
だがパートIIの発展型ともいえるこのゲームそう簡単にはクリアできんぞ!
見よ!! この画面
ごちゃごちゃしておる上に画面がワイドじゃろ
さて
パートIIまでクリアしてきた諸君に任せてわしゃこれで失礼しよう
スタコラサッサ
手ぬきじじい!!

BGグラフィックを自分で作ろう！

テープに入っている「マリオと怪物リンゴ」の3つの面をクリアできたら、今度は自分で面を作ってみよう！





●BGグラフィックの作例データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																							F32	F32	F32	F32	F32	F32
1																							F32	F72	F72	F72	F72	F32
2		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32												F32	F72	F72	F72	F72	F32
3		F32						F32			F32												F32					F32
4		F32						F32			F32												F32	F32			F32	F32
5		F32			F32			F32			F32													F32			F32	
6		F32	F32	H72	F32					F32	F32													F32			F32	
7		F32			F32	F32	F32				F32													F32			F32	
8		F32				F32		H72			F32													F32			F32	
9		F32		F32		H72					F32													F32			F32	
10		F32		F32		F32		F32	H72	F32	F32													F32			F32	
11		F32		F32		F32		F32		F32														F32			F32	
12		F32		H72		F32		F32		F32														F32			F32	
13		F32		F32		F32		H72		F32														F32			F32	
14		F32		F32		F32		F32		F32														F32			F32	
15		F32		F32		H72		F32		F32													F32	F32			F32	F32
16		F32		F32		F32		F32		F32													F32					F32
17		F32		F32		F32		F32		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32					F32
18		F32					H72																			F32		F32
19		F32																										F32
20		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32

マリオと怪物リンゴBGグラフィックの作り方




データにある F32・F72・H72は それぞれレンガ 旗、リンゴを あらわしていて
F32→
F72→
H72→
たとえばレンガの F32というのは Fグループの 第三グループに属し 配色番号は2という 意味なんや
CLR HOME
CLR HOME キーを 押すと キャラクタグループ がABC…… 順に変わって いき
SHIFT キーを押しながら CLR HOME キーを 押すと 逆の順にグループが 変わっていくんや
SHIFT
CLR HOME
X:04 MODE 0
Y:03 SELECT
このようにして Fのグループを 出して
04 MODE 0
03 SELECT
キャラクタマーカーを INSキーや DELキーで 移動させて レンガをえらんで
INS
マーカーが左に移動
DEL
マーカーが右に移動
RETURNキーで 配色番号の 2を選ぶんや
RETURN
MODE 0
SELECT
あとはカーソルキーで レンガを表示したい 位置にカーソルを 移動させて

マリオと怪物リンゴBGグラフィックの作り方



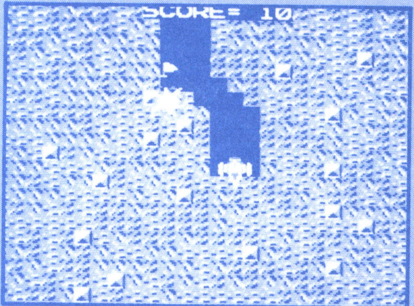
BGを作るやり方はわかったかな？　この作例で遊びあきたら、君だけのオリジナルな面を作ってみよう!!

★マリオと怪物リンゴのBGを作るときの注意!!

○ゴール旗の位置(右上)は動かさないこと。
○マリオの最初の位置(左上)にレンガを置かない。
○いちばん外側は、壁で囲んでおくこと。
○リンゴを置く位置は、よく考えて置かないと、とれなくなる。

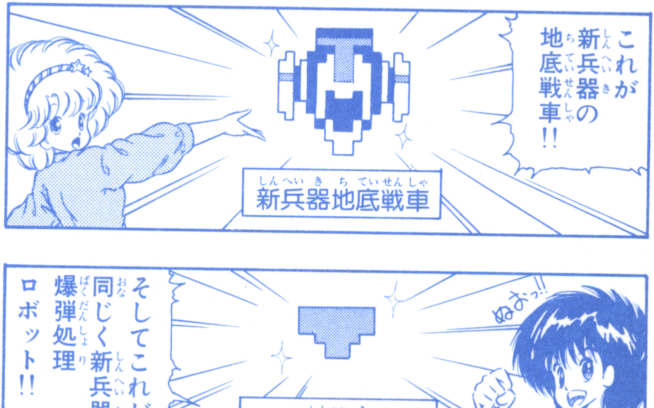
●176ページに、カセットテープへのセーブの方法が説明してあります

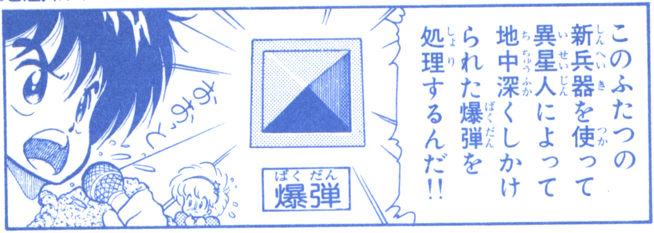
地底戦車GO！GO！GO！

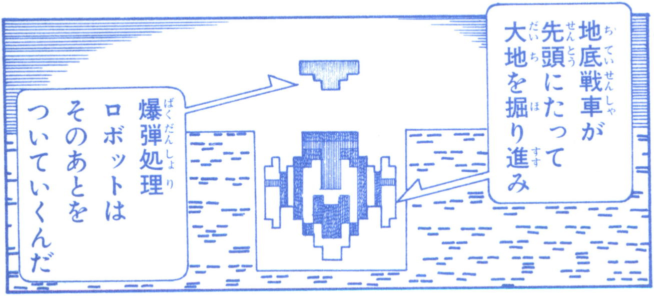


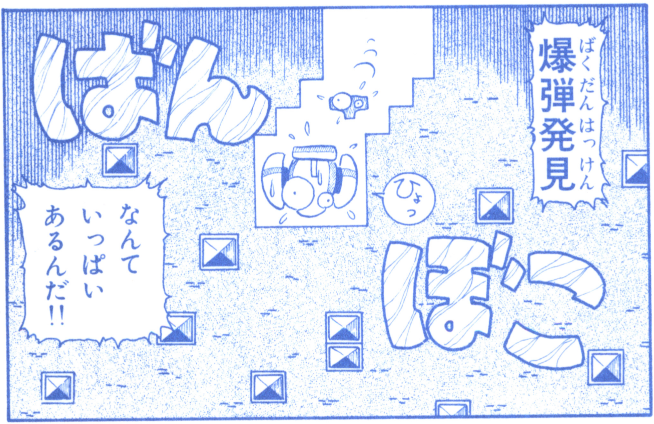
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

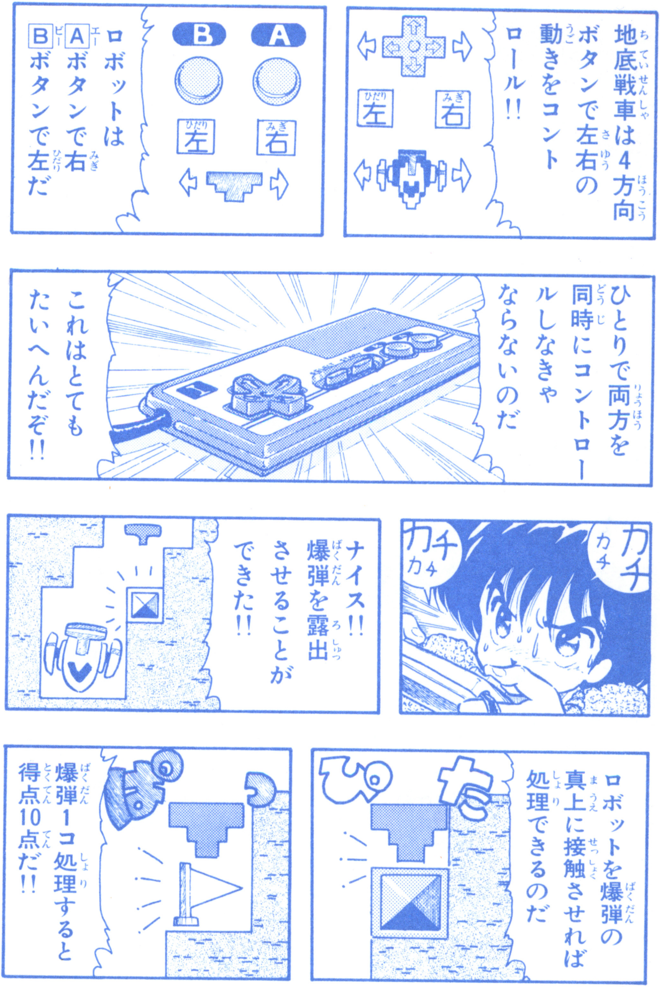
■このゲームは「プログラム・ポシェット Vol.4」掲載の「COBALT BOMBS、宮後泰孝・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。




このふたつの
新兵器を使って
異星人によって
地中深くしかけ
られた爆弾を
処理するんだ!!
爆弾
おおっ


地底戦車が
先頭にたって
大地を掘り進み
爆弾処理
ロボットは
そのあとを
ついていくんだ


爆弾発見
ばん
ひょっ
なんて
いっぱい
あるんだ!!
ぼこ



地底戦車は4方向ボタンで左右の動きをコントロール!!
右
左
A
B
右
左
ロボットはAボタンで右Bボタンで左だ
ひとりで両方を同時にコントロールしなきゃならないのだ
これはとてもたいへんだぞ!!
カチ
カチ
カチ
カチ
ナイス!!爆弾を露出させることができた!!
ぴた
ロボットを爆弾の真上に接触させれば処理できるのだ
ぱっ
爆弾1コ処理すると得点10点だ!!


うわっ しまった!!
ズガーン
ロボットのコントロールに気を取られていて地底戦車の方を忘れてた
ガーン
10点でゲームオーバー…
しょんぼり
なさけないなあ もう…
ゲームでなくなっつーの
いっぺんにふたつも動かすなんてムズカシイよお!!
じゃふたりでやればいいんじゃない?
わたし地底戦車やるから
なるほどふたりでやればいいのかあ…

地底戦車GO!GO!GO!
BASICプログラムリスト

```
10 CLS:CGEN 2:CGSET 1,1:VIEW
:SPRITE ON:PALETB 0,13,48,39
,24 RETURN
20 DEF SPRITE 0,(1,1,0,0,1)=
"ペポピプ":DEF SPRITE 1,(3,1,0,0
,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$
(182)+CHR$(183) RETURN
30 SPRITE 0,116,60 RETURN
40 LOCATE 10,22:PRINT"PUSH S
TART KEY !!":IF STRIG(0)<>1
THEN 40 RETURN
50 CLS:SPRITE 0 RETURN
60 FOR I=12 TO 23:LOCATE 0,I
:FOR J=0 TO 27:PRINT CHR$(20
2+RND(3));:NEXT:NEXT RETURN
70 S=0:X=12:Y=12 RETURN
80 FOR I=Y-1 TO Y+1:IF SCR$(
I,11)=CHR$(192) THEN 280 RETURN
90 LOCATE I,11:PRINT CHR$(32
); RETURN
```

10行　画面を消去して、画面の初期設定をします。BG画面を表示したり、スプライト表示を可能にしたり、背景の色を青にしたりしているのが、ここです。

20行　スプライトの０番に地底戦車、１番に爆発を定義しています。ここで〝ペポピプ〟となっているのは、CHR$(174)＋CHR$(175)＋CHR$(172)＋CHR$(173)と同じ意味で、この方が短かくてすっきりします。

30行　地底戦車を画面中央上部に表示します。

40行　スタートキーが押されるまで、ここで待ちます。

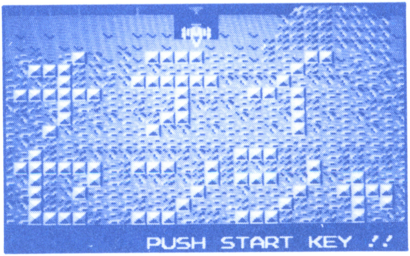
50行　ここからゲームスタートです。タイトル画面と、地底戦車を消します。

60行　画面中段から下に、これから進んでいく地面をかきます。２重のFOR-NEXTループがありますが、内側(Ｊ)の方が横(Ｘ方向)に、外側(Ｉ)の方が縦(Ｙ方向) に地面をかいて行きます。

70行　初期設定です。地底戦車のＸ座標(Ｙ)と爆弾処理ロボットのＸ座標(Ｘ)を決めています。

80行　地底戦車の左前方、前方、右前方のキャラクタを調べます。もし、そこに地雷があったら、280行へ飛びます。

90行　80行で調べたところが、地雷でないときに、ここで地面を消します。



```
100 NEXT:IF SCR$(X,6)=CHR$(1
92) THEN SC=SC+10:PLAY"O4E2"
:LOCATE O,5:PRINT CHR$(199);
:GOTO 130 RETURN
110 IF SCR$(X,6)<>CHR$(32) T
HEN LOCATE O,5:PRINT" ";:GOT
O 290 RETURN
120 LOCATE O,5:PRINT" "; RETURN
130 LOCATE X,6:PRINT CHR$(23
4); RETURN
140 O=X RETURN
150 SPRITE 0,(1+Y)*8+4,108 RETURN
160 S=STICK(0):T=STRIG(0) RETURN
170 IF S=2 AND Y>1 THEN Y=Y-
1 RETURN
180 IF S=1 AND Y<26 THEN Y=Y
+1 RETURN
190 IF T=4 AND X>1 THEN X=X-
1 RETURN
200 IF T=8 AND X<27 THEN X=X
+1 RETURN
210 B=RND(20)+4 RETURN
220 LOCATE 0,23:FOR I=0 TO 2
7:IF B=I THEN PRINT CHR$(192
);:GOTO 240 RETURN
```

100行　このNEXTは80行のFOR文と対になっているものです。ここで、爆弾処理ロボットが地雷を処理したかどうかを判断していて、処理したらば、スコア(SC)に10点を加え、処理音をならします。そして、処理した場所に旗(CHR$(199))をたてて、130行に飛びます。

110行　ここでは、爆弾処理ロボットが地面とぶつかったときに爆弾処理ロボットを消して、290行へ飛びます。

120行　爆弾処理ロボットの移動のために、以前いたところの爆弾処理ロボットを消します。

130行　移動後の場所に爆弾処理ロボット(CHR$(234))を表示します。

140行　現在の爆弾処理ロボットの座標(X)を0に退避させます。

150行　地底戦車（スプライトの0番）を表示します。

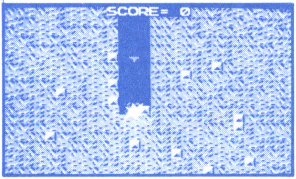
160行　キーの入力を受け付けます。

170行～180行　地底戦車が、画面からはみ出さない位置にいたら、左右どちらかキーの押された方向に座標（Y）を移動させます。

190行～200行　爆弾処理ロボットが画面からはみ出さない位置にいて、[A]、[B] キーのどちらかが押されていたら、左右どちらかに座標（X）を移動します。

210行　地雷(B)の出現頻度を求めます。ここの数値の20を小さくすれば、地雷の数がふえます。

220行　210行で求めた出現頻度によって、地雷を表示します。



```
230 PRINT CHR$(202+RND(3)); RETURN
240 NEXT RETURN
250 LOCATE 10,0:PRINT"SCORE=
";SC RETURN
260 PLAY"O5C0" RETURN
270 GOTO 80 RETURN
280 SPRITE 0:SPRITE 1,(1+Y)*
8+4,108:GOTO 300 RETURN
290 SPRITE 1,(1+X)*8+4,68 RETURN
300 PLAY"O1C4O2F2":LOCATE 10
,15:PRINT"SCORE=";SC:LOCATE
10,17:PRINT"GAME OVER" RETURN
310 HS=PEEK(&H783A)*256+PEEK
 (&H783B):IF HS<SC THEN HS=SC
 RETURN
320 LOCATE 8,13:PRINT"HI-SCO
RE=";HS:POKE &H783A,HS/256,H
S MOD 256 RETURN
330 LOCATE 9,20:PRINT"TRY AG
AIN ?":IF STRIG(0)<>1 THEN 3
30 RETURN
340 RUN RETURN
```

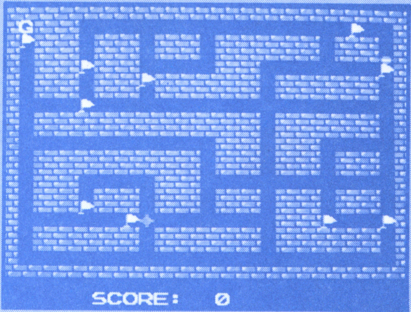
230行　地雷以外のところに地面を表示します。
240行　これは、220行のFOR文と対になっているNEXTです。
250行　画面最上段にスコア(ＳＣ)を表示します。
260行　移動音をならします。
270行　メインループの先頭の80行にもどります。
280行　地底戦車(スプライト０番)を消して、爆発(スプライト１番)表示をします。
290行　爆弾処理ロボットがぶつかったときに、ここで爆発(スプライト１番)を表示します。
300行　ゲームオーバーの処理です。スコア（ＳＣ）と、ゲームオーバー表示をして、終了音楽を演奏します。
310行　ハイスコア（ＨＳ）を783Ａ番地からとりだして、スコア（SC）がハイスコアを越えていたら、ハイスコア登録です。
320行　画面にハイスコア（ＨＳ）を表示して、メモリの783Ａ番地に格納します。
330行〜340行　もういちどゲームをするかどうかの入力待ちです。スタートキーが押されるまで、ここで待っています。

変数表

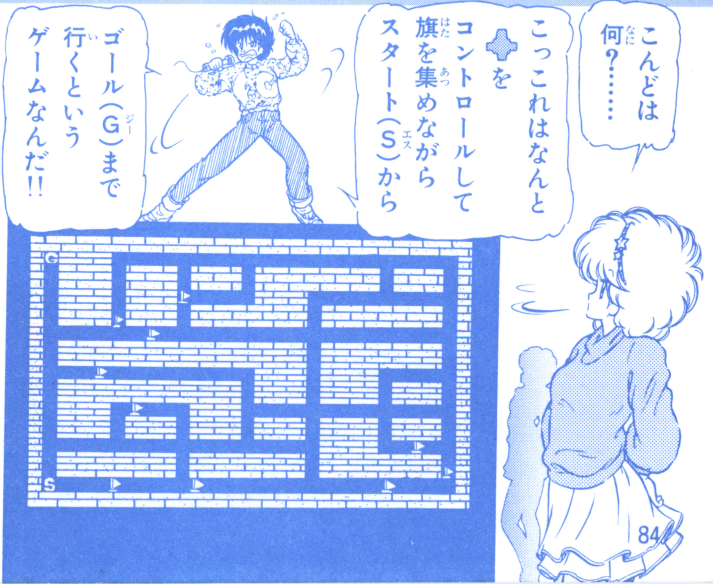
X……爆弾処理ロボットのＸ座標
Y……地底戦車のＸ座標
O……爆弾処理ロボットの以前のＸ座標
S､T……キー入力用
SC……スコア

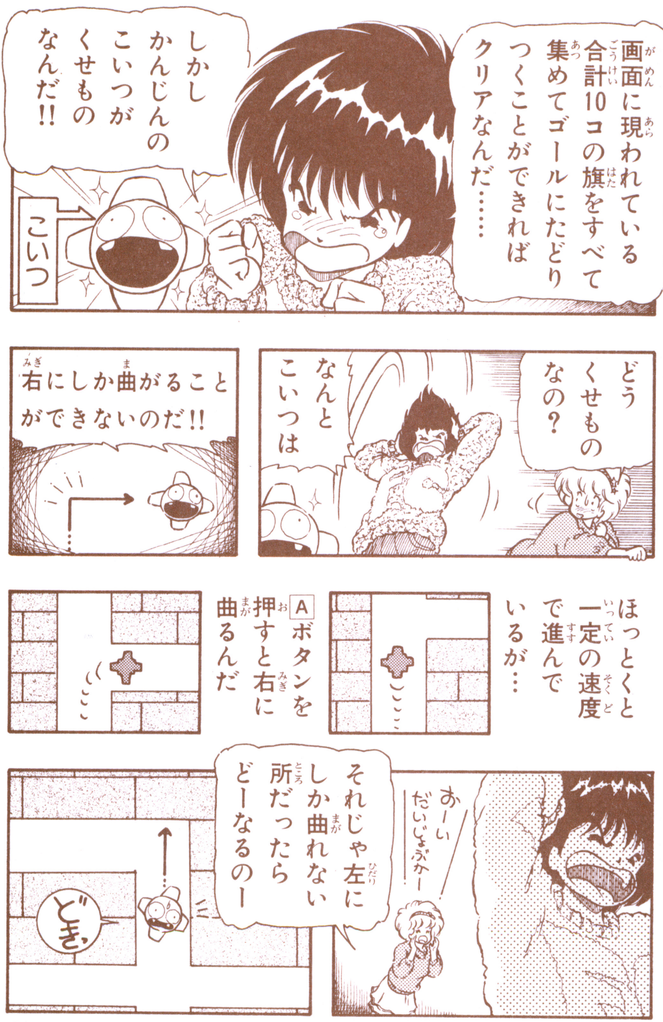
右(みぎ)ききランナー

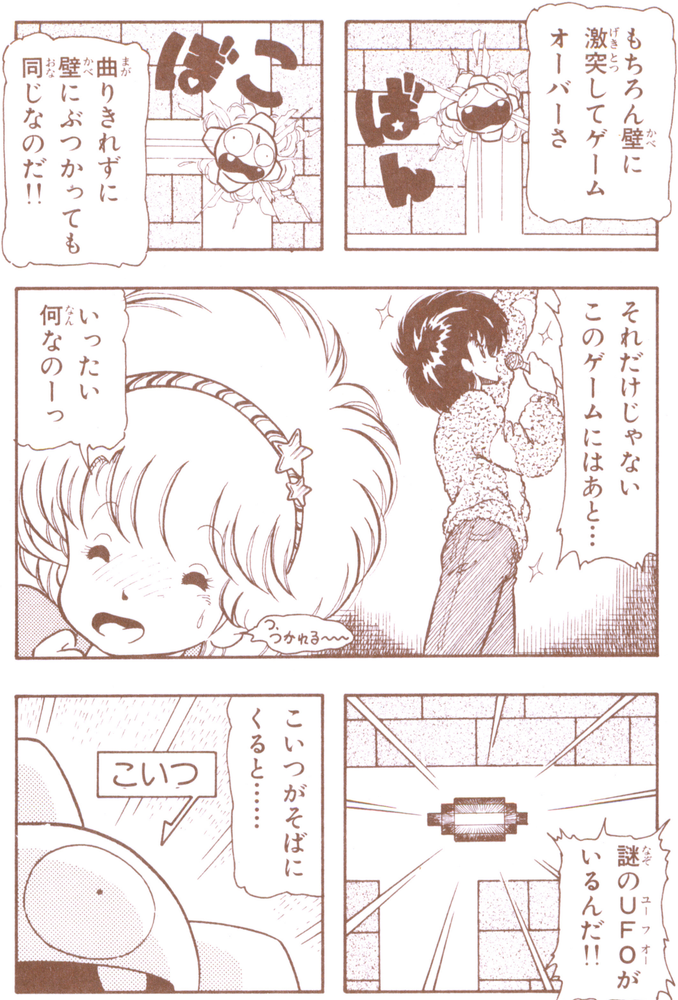
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊(あそ)ぼう!!」をよく読(よ)んで、LOAD(ロード)できたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



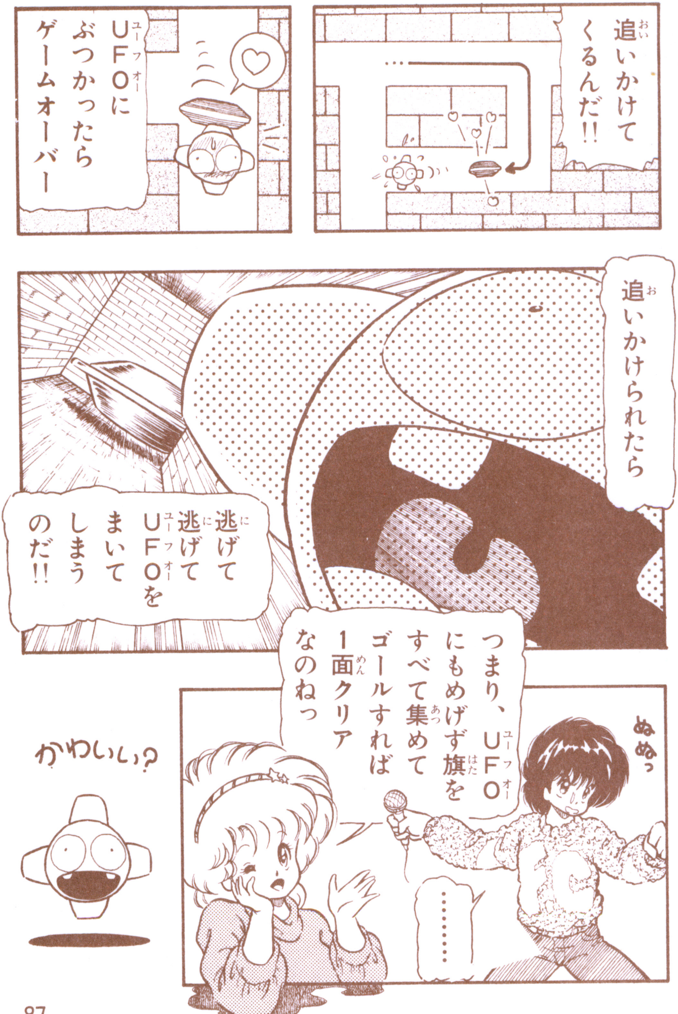
■このゲームは「プログラム・ポシェット Vol. 4」掲載の「RIGHT RIGHT、根津光伸・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。




画面に現われている合計10コの旗をすべて集めてゴールにたどりつくことができればクリアなんだ……
しかしかんじんのこいつがくせものなんだ!!
こいつ
どうくせものなの？
なんとこいつは
右にしか曲がることができないのだ!!
ほっとくと一定の速度で進んでいるが…
Aボタンを押すと右に曲るんだ
それじゃ左にしか曲れない所だったらどーなるのー
おーい だいじょぶかー
どきっ

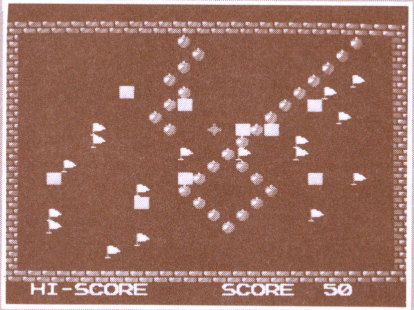


もちろん壁(かべ)に激突(げきとつ)してゲームオーバーさ
ばん
ぼこ
曲(まが)りきれずに壁(かべ)にぶつかっても同(おな)じなのだ!!
それだけじゃないこのゲームにはあと…
いったい何(なん)なのーっ
つ、つかれる〜〜
謎(なぞ)のUFO(ユーフォー)がいるんだ!!
こいつがそばにくると……
こいつ

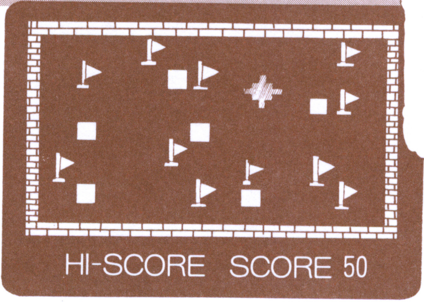

追いかけてくるんだ!!
…
UFOにぶつかったらゲームオーバー
追いかけられたら
逃げて逃げてUFOをまいてしまうのだ!!
ぬぬっ
つまり、UFOにもめげず旗をすべて集めてゴールすれば1面クリアなのねっ
……
かわいい？

必殺毒リンゴ

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



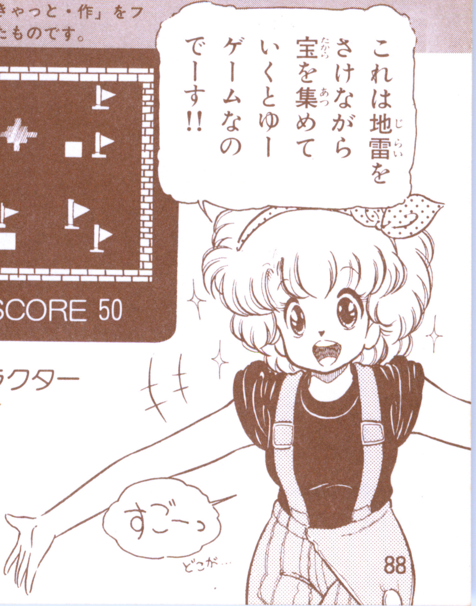
■このゲームは「プログラム・ポシェットVol.3」掲載の「パックンランナー、とむきゃっと・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



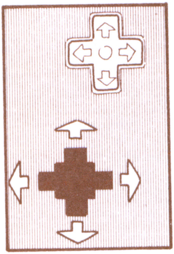
✚ あなたのキャラクター

⚑ 宝のありか

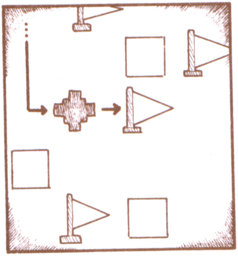
□ 地雷

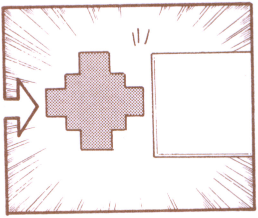


4方向ボタンで
あなたの
キャラクターを上下
左右に移動させて…



宝をどんどん
集めてってねっ!!

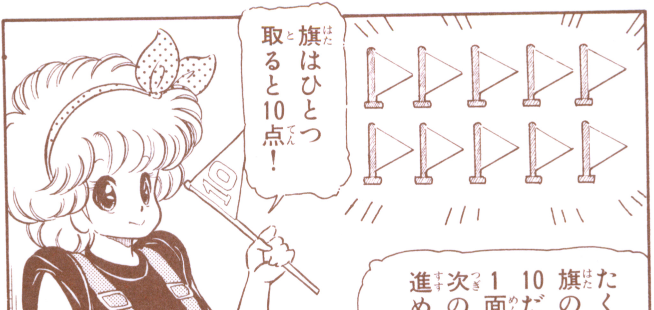


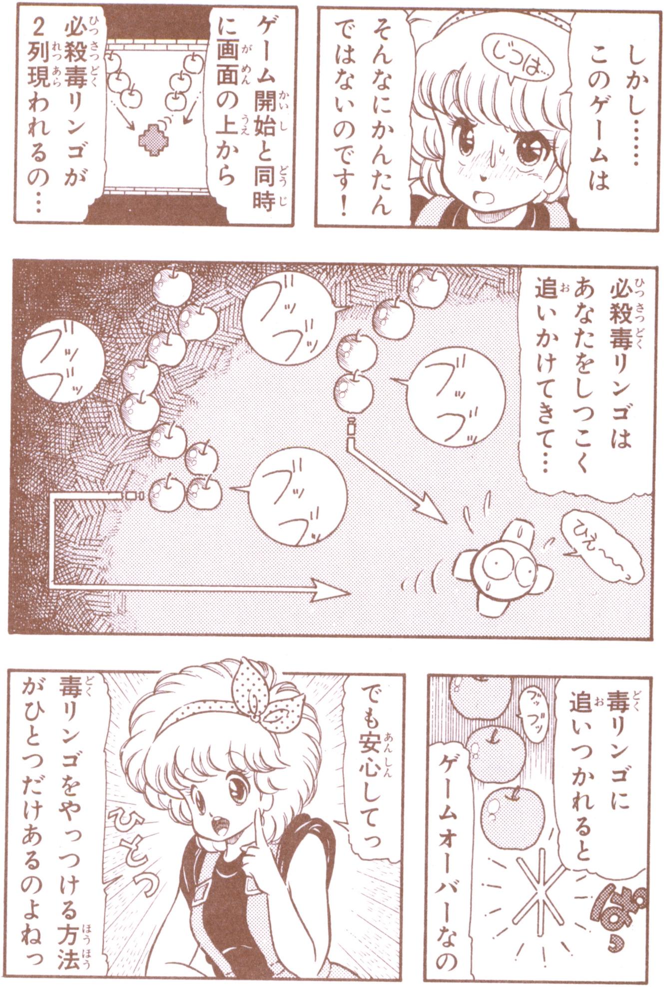


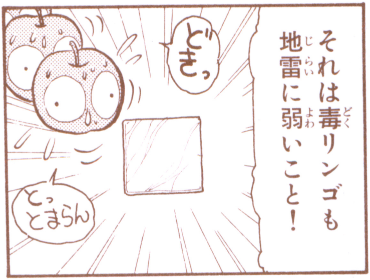
地雷にあたると
もちろんミスに
なっちゃうから

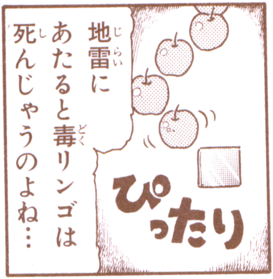


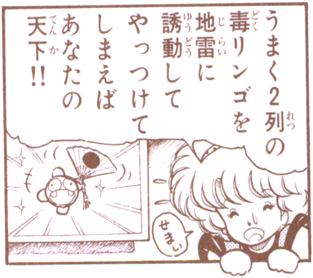
気をつけてね!




しかし……このゲームは
じつは…
そんなにかんたんではないのです!
ゲーム開始と同時に画面の上から
必殺毒リンゴが2列現われるの…
必殺毒リンゴはあなたをしつこく追いかけてきて…
ブッブッ
ブッブッ
ブッブッ
ブッブッ
ひえ〜〜
毒リンゴに追いつかれると
ブッブッ
ゲームオーバーなの
でも安心してっ
毒リンゴをやっつける方法がひとつだけあるのよねっ
ひとつ







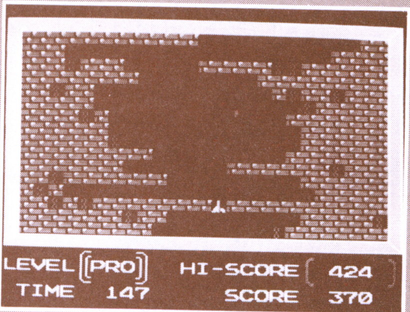
毒リンゴは急に向きを変えることができないから、やってやれないことはないの
それから偶然毒リンゴが地雷にふれるときもあるからそんなときは運がいいわね！



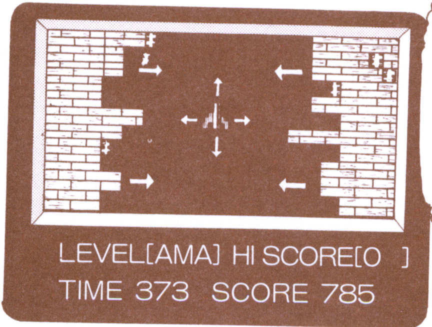


レンガ地獄（じごく）

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊（あそ）ぼう!!」をよく読（よ）んで、LOAD（ロード）できたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

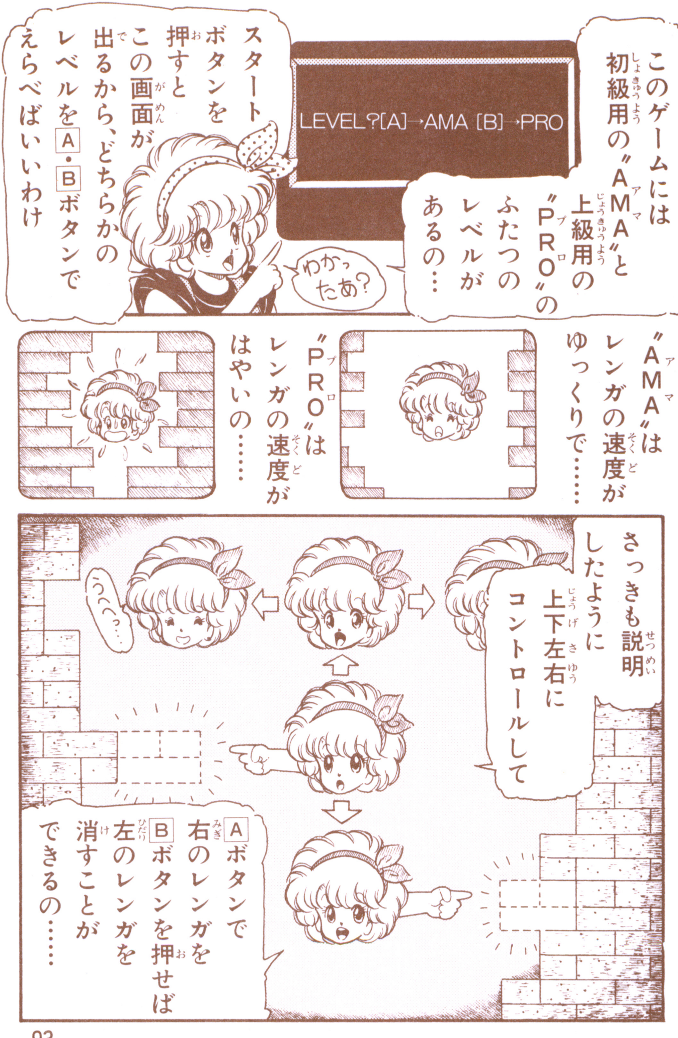


■このゲームは「プログラム・ポシェット85年No.1」掲載の「BLOCK PANIC、WATABOU・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。

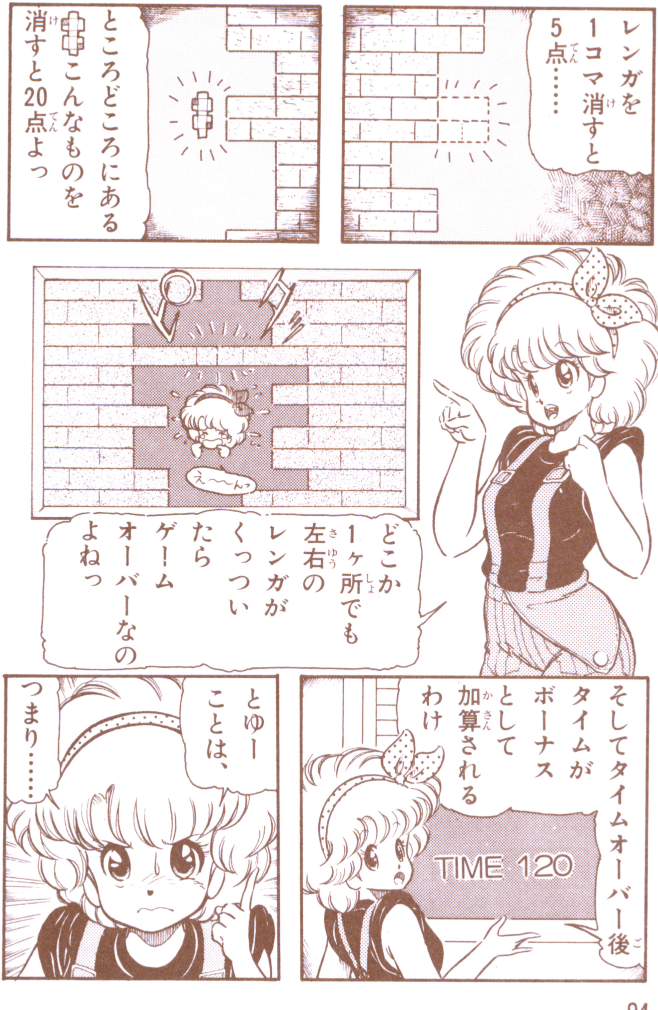




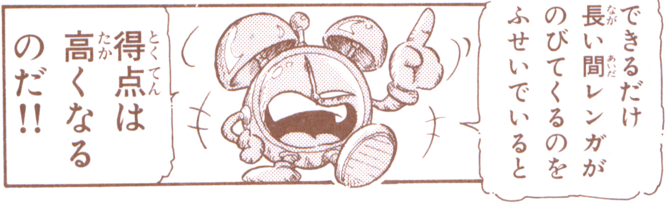
で を上下左右（じょうげさゆう）にコントロールして、
[A]ボタンを押（お）すと右側（みぎがわ）のレンガが消（き）えて
[B]ボタンを押（お）すと左側（ひだりがわ）のレンガが消（き）えるの



このゲームには初級用の"AMA"と
上級用の"PRO"のふたつのレベルがあるの…
LEVEL?[A]→AMA [B]→PRO
わかったあ?
スタートボタンを押すとこの画面が出るから、どちらかのレベルをA・Bボタンでえらべばいいわけ
"AMA"はレンガの速度がゆっくりで……
"PRO"はレンガの速度がはやいの……
さっきも説明したように上下左右にコントロールして
うへへっ…
Aボタンで右のレンガをBボタンを押せば左のレンガを消すことができるの……



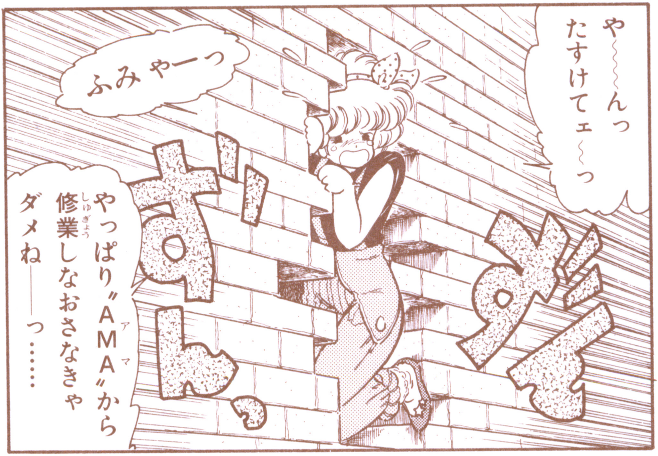
レンガを1コマ消すと5点……
ところどころにある こんなものを消すと20点よっ
え〜〜んっ
どこか1ケ所でも左右のレンガがくっついたらゲームオーバーなのよねっ
そしてタイムオーバー後タイムがボーナスとして加算されるわけ
TIME 120
とゆーことは、
つまり……


できるだけ長い間レンガがのびてくるのをふせいでいると
得点は高くなるのだ!!

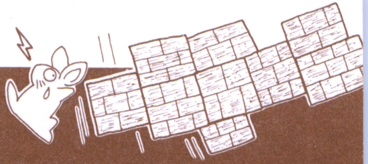

説明もすんだことだし、私もちょっとプレイしてみようかな…。
あはっ♡
“PRO”に挑戦してみよっと!

[B]→PRO

——そして………


や〜〜〜んっ たすけてェ〜〜っ
ふみゃーっ
ずずん
やっぱり“AMA”から修業しなおさなきゃダメね——っ……

レンガ地獄 BASICプログラムリスト



```
10 VIEW:CGEN 2:CGSET 0,1:DIM
 L(16),R(16),L$(2):L$(1)="PR
O":L$(2)="AMA":X=13:Y=8 RETURN
20 HI=PEEK(&H783A)*100+PEEK(
&H783B):W$=CHR$(195):B$=CHR$
(211) RETURN
30 FOR I=1 TO 16:L(I)=0:R(I)
=26:NEXT RETURN
40 LOCATE 1,10:PRINT"LEVEL ?
 [A]->AMA [B]->PRO" RETURN
50 T=STRIG(0):IF T<4 THEN 50
 RETURN
60 LOCATE 1,10:PRINT"
                        " RETURN
70 LE=T/2:LOCATE 6,19:PRINT
L$(T/4) RETURN
80 LOCATE 21,19:PRINT HI RETURN
90 S=STICK(0):T=STRIG(0) RETURN
100 LOCATE X,Y:PRINT" " RETURN
110 IF S=8 AND SCR$(X,Y-1)="
 " THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=
1 RETURN
120 IF S=1 AND SCR$(X+1,Y)="
```

10行　画面モードの設定をして、BG画面を表示します。それから、ゲームの中で必要な配列の宣言をしています。この配列のL、Rはそれぞれ、左、右のブロックのX座標を格納するためのもので、添え字の数値がY座標を表しています。
20行　ハイスコア（HI）をメモリの783A番地からとりだします。そして、レンガ（W$）とボーナスレンガ（B$）を定義します。
30行　左右のレンガのスタート時のX座標を、配列に格納します。
40行　レベル選択時のメッセージを表示します。
50行　レベル入力のためのキーの受け付け待ちです。[A]、[B]以外のキーは受け付けません。
60行　レベルが選択されたら、40行で表示したメッセージは不必要なので、ここでそれを消しています。空白の数をかぞえるのがめんどうくさいときは、この行は単にVIEW [RETURN] でもいいです。
70行　選択したレベル（LE）を文字（L$）で画面下段に表示します。
80行　ハイスコア(HI)を規定の場所に表示します。
90行　キーの入力を受け付けます。
100行　移動のために、自分を画面から消します。
110行　自分の上の部分に何もなかったら、上へ１つ移動します。ただし、わくより外へは行けないようにしてあります。
120行　自分の右の部分に何もなかったら、右へ１つ移動します。ただし、わくより外へは行けないようにしてあります。

```
" THEN X=X+1:IF X>25 THEN X
=25 RETURN
130 IF S=4 AND SCR$(X,Y+1)="
" THEN Y=Y+1:IF Y>16 THEN Y
=16 RETURN
140 IF S=2 AND SCR$(X-1,Y)="
" THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=
1 RETURN
150 IF SCR$(L(Y),Y)=B$ THEN
P=20:GOTO 170 RETURN
160 P=5 RETURN
170 IF T=4 AND L(Y)>0 THEN L
OCATE L(Y),Y:PRINT" ":L(Y)=L
(Y)-1:SC=SC+P:BEEP RETURN
180 IF SCR$(R(Y),Y)=B$ THEN
P=20:GOTO 200 RETURN
190 P=5 RETURN
200 IF T=8 AND R(Y)<26 THEN
LOCATE R(Y),Y:PRINT" ":R(Y)=
R(Y)+1:SC=SC+P:BEEP RETURN
210 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(21
2) RETURN
220 IF M>1 THEN 310 RETURN
230 LY=RND(16)+1:RY=RND(16)+
1:BN=RND(16) RETURN
240 IF LY=Y OR RY=Y THEN 230
 RETURN
```

130行　110行の逆の処理です。下へ進みます。
140行　120行の逆の処理です。左へ進みます。
150行　現在、自分のいるＹ座標と同じ位置の左側のレンガの先端がボーナスレンガだったら、くずしたときの得点（Ｐ）を20点に設定します。ボーナス点を増やしたいときは、Ｐの値を増やしてください。
160行　普通のレンガの得点（Ｐ）を設定します。
170行　自分の左側にレンガがあって、Ｂ　ボタンが押されたら、左側のレンガをひとつへらして、スコア（SC）に得点（Ｐ）を加えます。
180～200行　150～170行と同じ処理を右側のレンガに対して行っています。150～170行の説明の〝左〟の部分を〝右〟になおして読んで下さい。ですから、右または左側だけレンガをのびるようにしたいときは、左側だけなら180～200行を、右側だけなら150～170行を取りのぞけば、片方からしかのびてこないようになります。
210行　新しく移動した位置に、自分（CHR$(212)）を表示します。もし、自分の形が気に入らなければ、この212を他の数字に変えて下さい。
220行　レベルの違いによって、レンガののびる速さを変えています。
230行　次に右(ＲＹ)と左(ＬＹ)のどこのレンガをのばすか決めています。また、ボーナスレンガを出す頻度(BN)もここで決めます。
240行　のばそうとした座標に自分がいたら、やり直しです。

```
250 L(LY)=L(LY)+1:R(RY)=R(RY
)-1 RETURN
260 LOCATE L(LY),LY:IF BN=0
THEN PRINT B$:GOTO 280 RETURN
270 PRINT W$ RETURN
280 LOCATE R(RY),RY:IF BN=0
THEN PRINT B$:GOTO 300 RETURN
290 PRINT W$ RETURN
300 IF R(LY)-L(LY)=1 OR R(RY
)-L(RY)=1 THEN 340 RETURN
310 TI=TI+1:LOCATE 1,21:PRIN
T"TIME ";TI RETURN
320 M=RND(LE):GOSUB 330:GOTO
 90 RETURN
330 LOCATE 15,21:PRINT"SCORE
 ";SC:RETURN RETURN
340 PLAY"O2C3AEC5":LOCATE 9,
8:PRINT"GAME OVER":SC=SC+TI:
GOSUB 330 RETURN
350 IF SC>HI THEN POKE &H783
A,SC/100,SC MOD 100 RETURN
360 LOCATE 9,10:PRINT"REPLAY
 ?" RETURN
370 T=STRIG(0):IF T<>1 THEN
370 RETURN
380 RUN RETURN
```

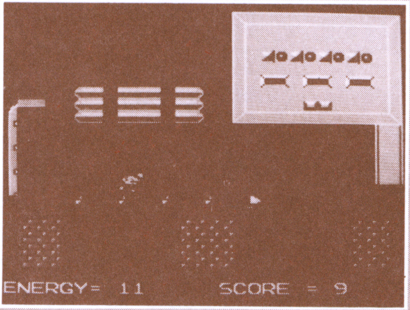
250行　230行で決めた場所のレンガを1つ増やします。
260行　ボーナスレンガの頻度により、ボーナスレンガ（B$）を表示します。そして280行へ飛びます。
270行　普通のレンガ（W$）を表示します。
300行　今のばしたところのレンガの、右と左がくっついたかどうか判断しています。くっついてしまったら、340行のゲームオーバーへ飛びます。
310行　タイム(TI)に1を加えて、画面下段に表示します。
320行　レベルによる、レンガののびる速さ（M）を計算して、メインルーチンの先頭の90行へもどります。
330行　画面の下段にスコア（SC）を表示するサブルーチンです。画面に表示した後、GOSUBで呼ばれた行にもどります。
340行　ゲームオーバーの処理です。終了音楽を表示して、ゲームオーバーを表示します。最終得点として、スコア（SC）とタイム（TI）の合計が表示されます。
350行　スコア（SC）がハイスコア（HI）を越えたら、メモリの783A番地にハイスコアとして格納します。
360〜380行　もういちどゲームを始めるかどうかの入力待ちです。スタートボタンが押されるまで、ここで待っています。

変数表

L，R…左右のレンガのX座標　X，Y…自分の座標
L$…レベル表示用　TI…タイム　SC…スコア
LY，RY…左右レンガのY座標　HI…ハイスコア

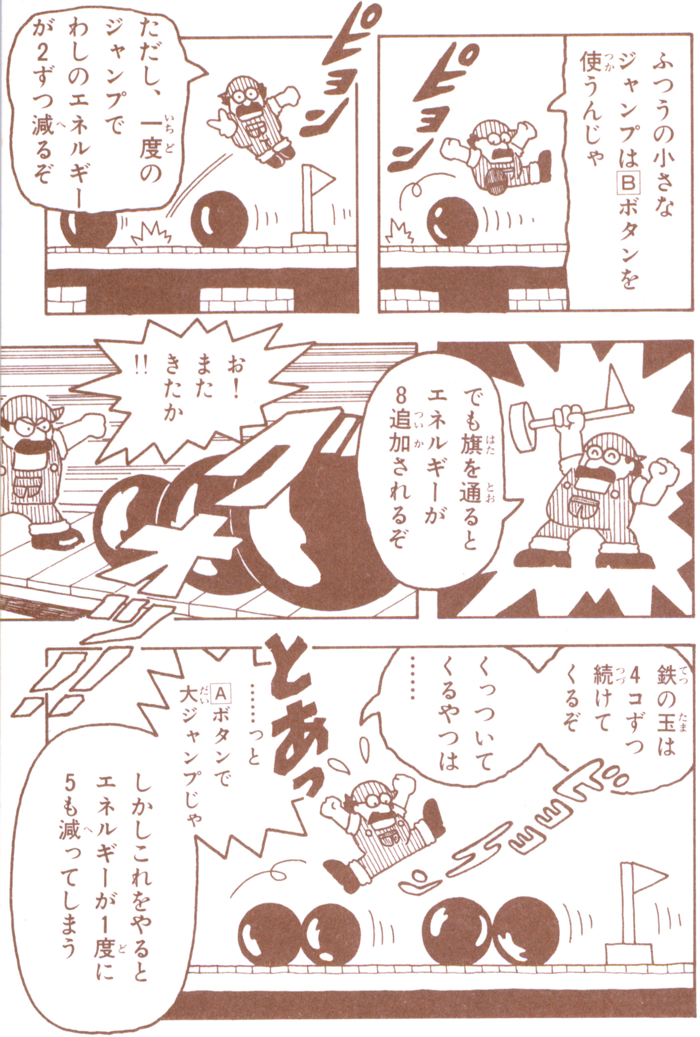
マリオのベルトコンベアー

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

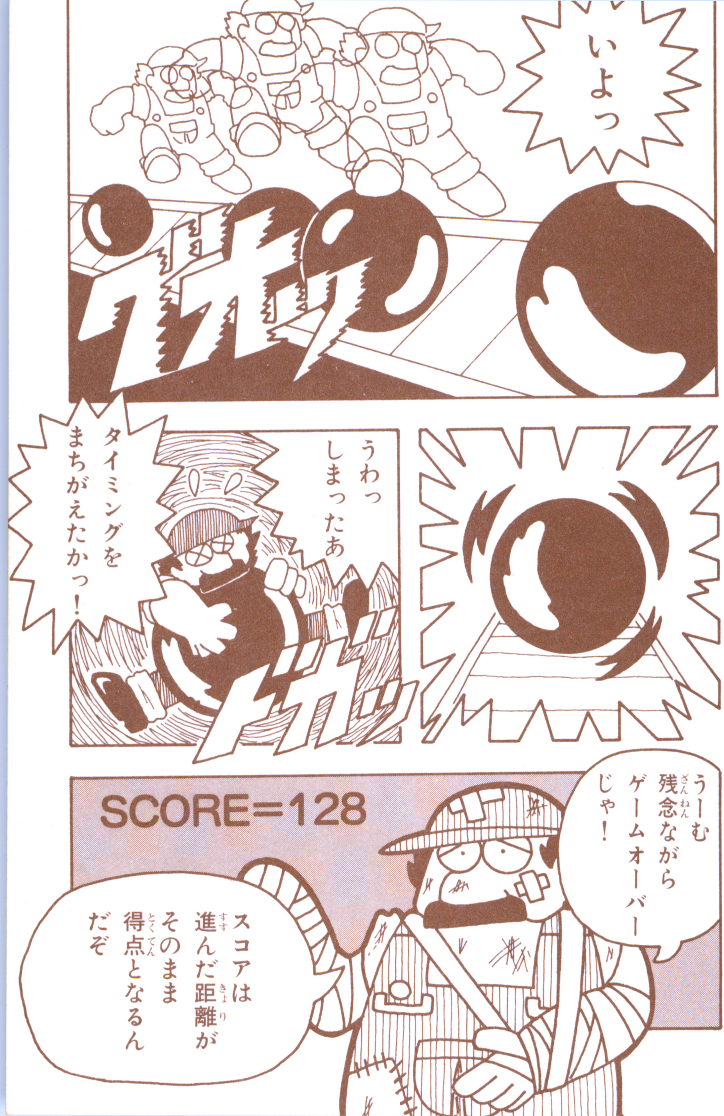


■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 4」掲載の「JUMP、荻野恭生・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



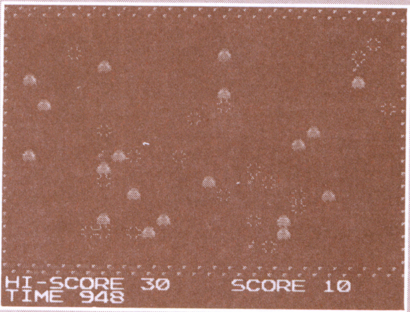

ふつうの小さなジャンプはBボタンを使うんじゃ
ピョン
ピョン
ただし、一度のジャンプでわしのエネルギーが2ずつ減るぞ
でも旗を通るとエネルギーが8追加されるぞ
お！またきたか!!
鉄の玉は4コずつ続けてくるぞ
くっついてくるやつは……
……っとAボタンで大ジャンプじゃ
とあっ
しかしこれをやるとエネルギーが1度に5も減ってしまう


ジャンプもエネルギーを考えて
能率的にしなきゃならん!!
ENERGY=7
SCORE=38
おっといい忘れておったが…
鉄の玉にぶちあたってもゲームオーバーだからよく注意してくれよ!
ゴロ
ゴロ
ゴロ
でも4コの鉄の玉のあとには必ず旗がくるのでこれを毎回通っていればまず安心じゃ!
エネルギーが0になるとゲームはおしまいだから気をつけなきゃな!

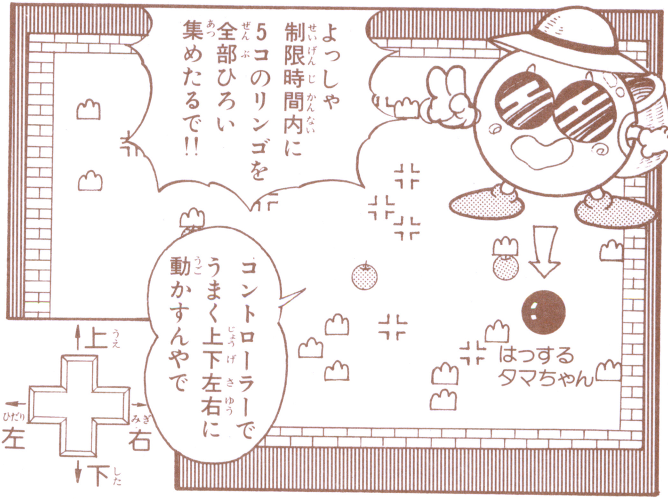

いよっ
グオッ
うわっ しまったあ
タイミングをまちがえたかっ！
ドガッ
SCORE＝128
うーむ 残念ながら ゲームオーバーじゃ！
スコアは進んだ距離がそのまま得点となるんだぞ

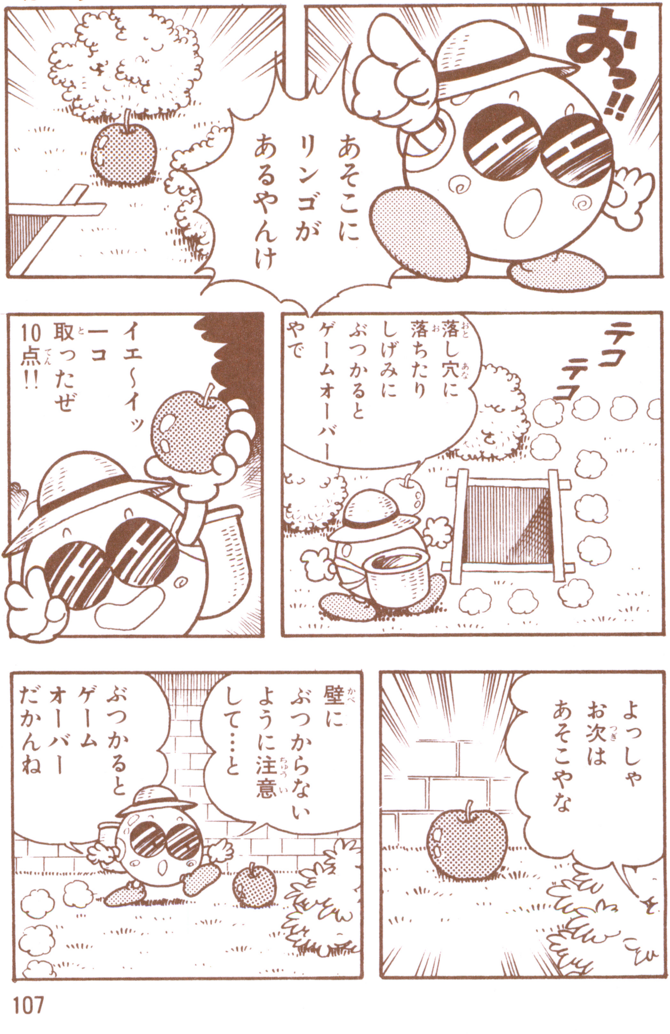
はっするタマちゃん

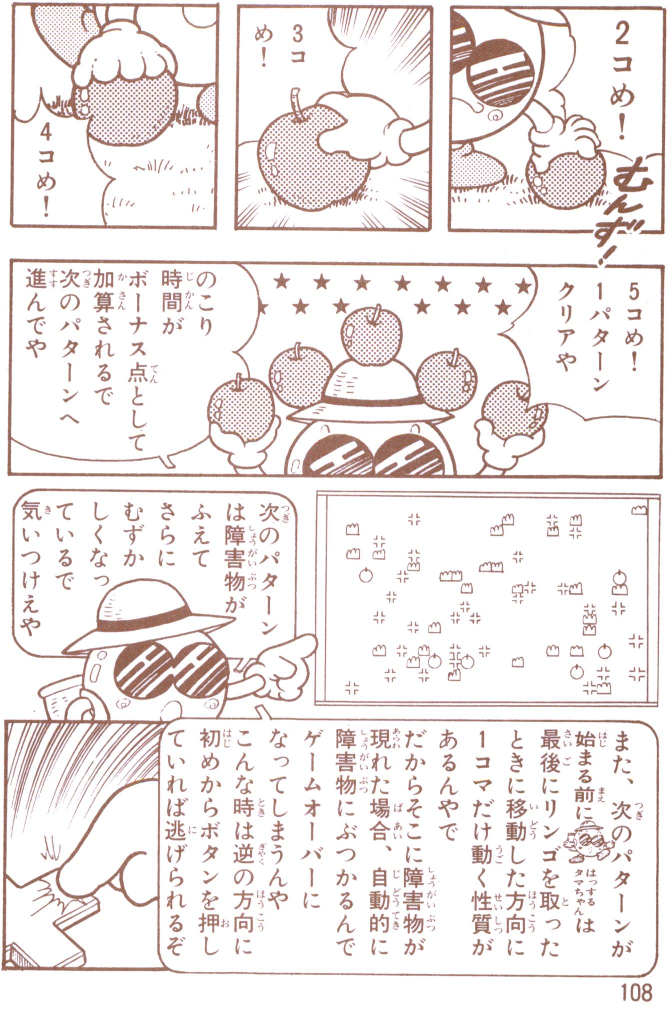
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



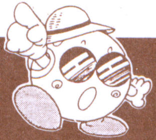
■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 3」掲載の「FIRE BALL、KUWANA・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。




おっ!!
あそこにリンゴがあるやんけ
テコテコ
落し穴に落ちたりしげみにぶつかるとゲームオーバーやで
イエ〜イッ一コ取ったぜ10点!!
よっしゃお次はあそこやな
壁にぶつからないように注意して…と
ぶつかるとゲームオーバーだかんね


2コめ!
むんず!
3コめ!
4コめ!
5コめ! 1パターンクリアや
のこり時間がボーナス点として加算されるで次のパターンへ進んでや
次のパターンは障害物がふえてさらにむずかしくなっているで気いつけえや
また、次のパターンが始まる前にはっするタマちゃんは最後にリンゴを取ったときに移動した方向に1コマだけ動く性質があるんやで
だからそこに障害物が現れた場合、自動的に障害物にぶつかるんでゲームオーバーになってしまうんや
こんな時は逆の方向に初めからボタンを押していれば逃げられるぞ


そうこう いうとるうちに クリアや
よ〜〜し 次のパターン 行くで!!
障害物に 気をつければ 簡単簡単
1コ、2コ 3コ… 4コ…
あれ 5コめが ないで!?
そうや いい忘れたけど リンゴが4コしか 現われない事も あるんや
こんな時は どない逆立ち したって パーフェクトは 不可能や あきらめて時間切れで ゲームオーバーになる まで待ったってや



はっするタマちゃん
BASIC（ベーシック）プログラムリスト

```
10 CGEN 2:CGSET 1,1:CLS:SPRITE ON:S=0:P=1:X=20:Y=12:BN=1000 RETURN
20 PALETB 3,48,41,39,22 RETURN
30 DEF SPRITE 0,(3,0,0,0,0)=CHR$(223) RETURN
40 DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183) RETURN
50 VIEW:A=19:XX=X:YY=Y:E=1:U=A+P:HS=PEEK(&H783A)*256+PEEK(&H783B):LOCATE X,Y:PRINT" " RETURN
60 FOR I=1 TO U:M=RND(25)+2:N=RND(17)+2:COLOR M,N,3:LOCATE M,N:PRINT CHR$(219):NEXT RETURN
70 FOR Q=1 TO U:J=RND(25)+2:W=RND(17)+2:COLOR J,W,3:LOCATE J,W:PRINT CHR$(221):NEXT RETURN
```

10行　画面モードの設定をして、スプライトの表示を可能にします。そして、スコア(S)、障害物(P)、タイム(BN)を初期化し、タマちゃんの最初の位置(X, Y)を決めます。

20行　BGのパレットの3番をカラーコードに従って、設定しなおします。

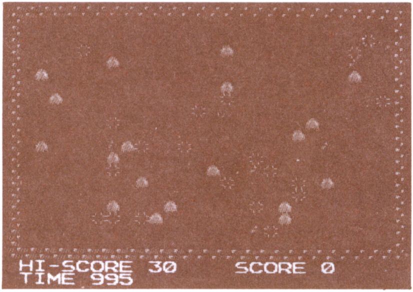
30行　スプライトの0番に、タマちゃん(CHR$(223))を定義します。

40行　スプライトの1番に、爆発表示用のキャラクタを定義します。

50行　BG画面を表示して、一面クリアするごとにもとにもどさなければならない変数を初期化します。それから、ハイスコア(HS)をメモリの783A番地から取り出します。

60行　画面の任意の座標（M, N）に茂み（CHR$(219))をU個表示します。このUは、一面クリアするごとに増えていきます。

70行　60行と同じように、画面の任意の座標（J、W）に落とし穴（CHR$(221))をU個表示します。このUは、50行で数を決めていますので、50行のAの値や、U＝A＋Pというのを定数にしてしまえば、面が進んでいっても障害物が増えることはありません。



```
80 FOR T=1 TO 5:F=RND(25)+2:
G=RND(17)+2:COLOR F,G,3:LOCA
TE F,G:PRINT CHR$(215):NEXT [RETURN]
90 LOCATE 16,21:PRINT"SCORE"
;S:LOCATE 1,21:PRINT"HI-SCOR
E";PEEK(&H783A)*256+PEEK(&H7
83B) [RETURN]
100 BN=BN-1:LOCATE 1,22:PRIN
T"TIME";BN:IF BN=0 THEN 220 [RETURN]
110 SPRITE 0,X*8+16,Y*8+24:Z
=STICK(0):IF Z<>0 THEN PLAY"
T1O3E" [RETURN]
120 IF Z=4 THEN Y=Y+1:GOTO 1
60 [RETURN]
130 IF Z=2 THEN X=X-1:GOTO 1
60 [RETURN]
140 IF Z=1 THEN X=X+1:GOTO 1
60 [RETURN]
150 IF Z=8 THEN Y=Y-1 [RETURN]
160 D$=SCR$(X,Y) [RETURN]
170 IF D$=CHR$(219) OR D$=CH
R$(221) OR D$=CHR$(195) THEN
 220 [RETURN]
180 IF D$=CHR$(215) THEN 200
 [RETURN]
```

80行　画面の任意の座標（F，G）に、リンゴ（CHR$(215)）を５個表示します。

90行　画面の下段に、スコア（S）とハイスコアを表示ます。ここでPEEK(……としているところをHSに書きかえても同じことです。

100行　タイム(BN）を１つ減らして、画面下段に表示します。タイムが０になったときは、ゲームオーバーなので、220行に飛びます。

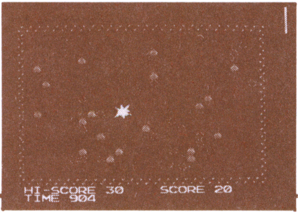
110行　タマちゃん（スプライトの０）を画面に表示します。そして、キーの入力を受け付けます。もしキーが押されていたら、移動音をならします。

120〜150行　押されたキーにより、タマちゃんを上下左右に移動するために、X座標またはY座標をひとつ増したり減らしたりします。各行にあるGOTO160というのは、その行のIF文が成立したら、その下の行のIF文で調べる必要がないので、飛ばしています。この方が、速度が速くなります。

160行　タマちゃんの移動する位置(X，Y）に何があるか、調べます。

170行　160行で調べた位置に茂み（CHR$(219)），落とし穴(CHR$(221))、カベ（CHR$(195)）のいずれかがあった場合、ゲームオーバーとなり、220行へ飛びます。

180行　160行で調べた位置にリンゴ(CHR$(215))があった場合、200行へ飛びます。



```
190 GOTO 90 RETURN
200 LOCATE X,Y:PRINT" ":PLAY
"T1O4C1D1E1F1G4":S=S+10:E=E+
1:IF E=6 THEN 280 RETURN
210 GOTO 90 RETURN
220 SPRITE 0:SPRITE 1,X*8+8,
Y*8+16 RETURN
230 PLAY"T5M0V15O3A1RE0RERF3
ER#G1RA3":PAUSE 100 RETURN
240 LOCATE 10,12:PRINT"HIT '
S' KEY" RETURN
250 IF HS<S THEN POKE &H783A
,S/256,S MOD 256 RETURN
260 IF STRIG(0)=1 THEN RUN RETURN
270 GOTO 260 RETURN
280 LOCATE 6,12:PRINT"CONGRA
TLATION!":LOCATE 8,14:PRINT"
BOUNS";BN:S=S+BN RETURN
290 IF HS<S THEN POKE &H783A
,S/256,S MOD 256 RETURN
300 P=P+5:PAUSE 30:GOTO 50 RETURN
```

300行に、P＋5というのがあるけど、この5という数を大きくしたり小さくしたりすれば、面ごとに増えていくリンゴの数を調節できる。0にすれば、リンゴの数は変わらない。



はっするタマちゃん　BASICプログラムリスト

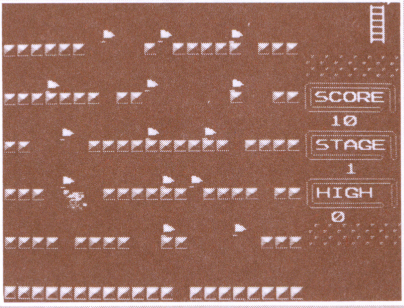
190行　メインループの先頭の90行にもどります。
200行　リンゴを取ったときの処理です。リンゴを消して、取った時の音を出して、スコア（S）に10点加えます。そして、取ったリンゴの数（E）を1増やして、5個取ったら280行に飛びます。
210行　90行へもどります。
220行　タマちゃんを消して、爆発（スプライトの1）を表示します。
230行　ゲームオーバーの音楽を演奏して、少し待ちます。
250行　スコア（S）がハイスコア（HS）を越えたら、メモリの783A番地にハイスコアとして格納します。
260行～270行　もういちどゲームを始めるかどうかの入力待ちです。スタートボタンが押されるまで、ここで待ちます。
280行　一面クリアしたときの処理です。一面クリアしたときの表示をして、ボーナスとして、残りのタイム（BN）を表示して、スコア（S）に加えます。
290行　250行と同じ、ハイスコアの格納です。
300行　障害物の数（P）を5個ずつ増やして、50行にもどります。

変数表

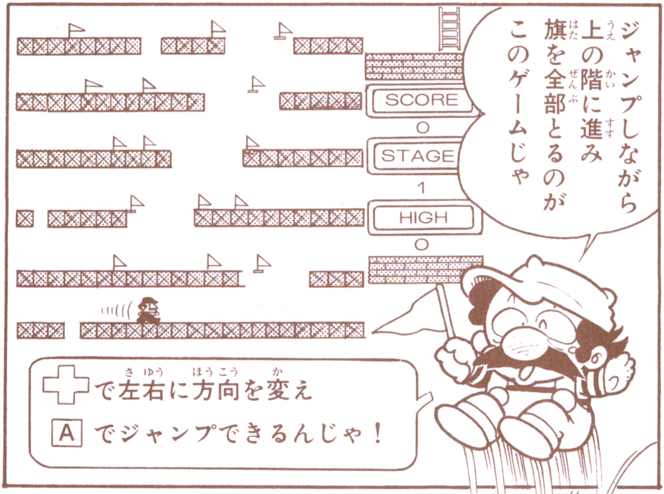
S……スコア
HS……ハイスコア
BN……タイム及びボーナス
X，Y……タマちゃんの座標
Z……キー入力用
E……取ったリンゴの数
V……障害物の数

ジャンピング旗とりマリオ

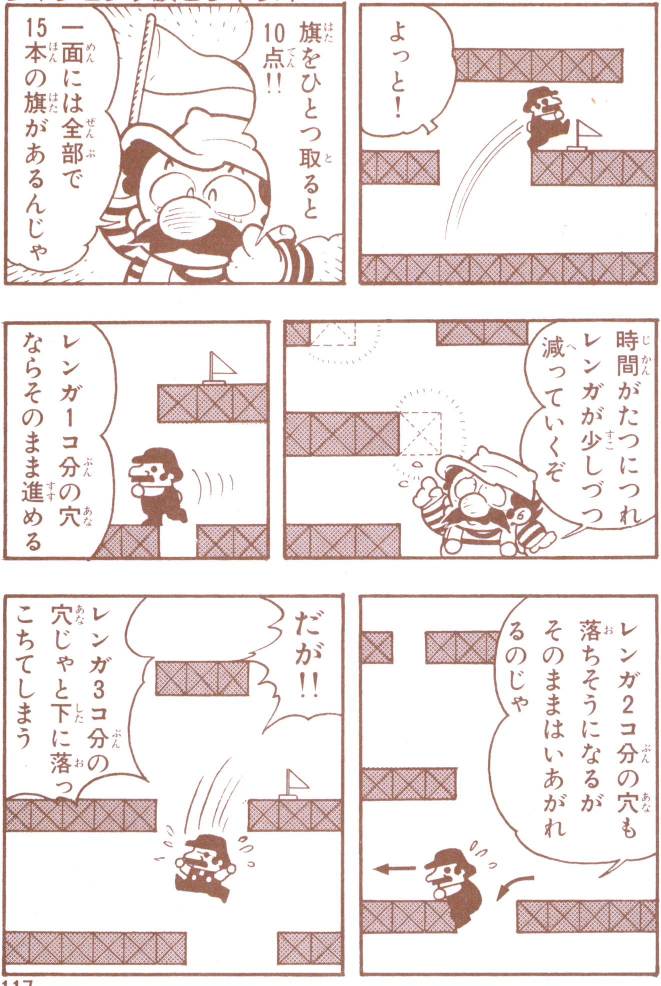
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



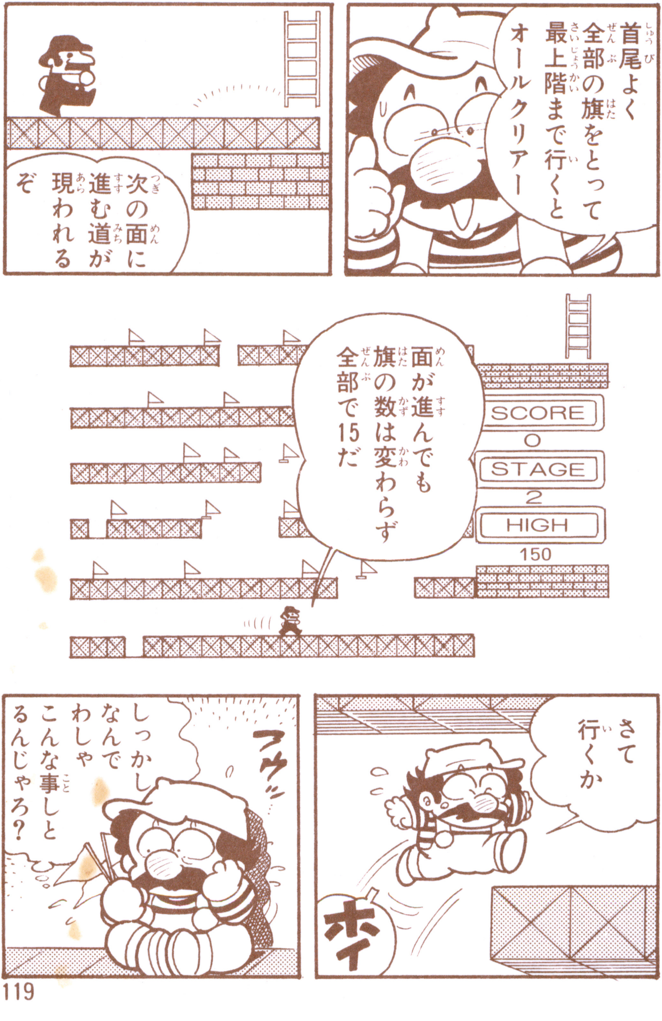
■このゲームは「プログラム・ポシェット Vol. 4」掲載の「JUMP MANII、伊藤千年・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



ジャンピング旗とりマリオ

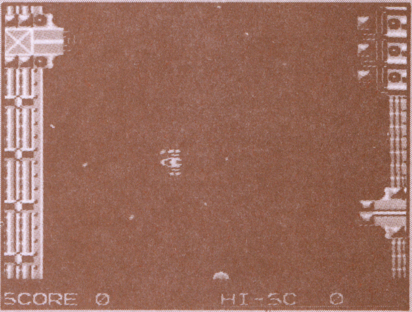



こんな時はジャンプして渡るんじゃ!
一番下の床のレンガも少しずつ減っていくぞ
こんなところに落ちたら最悪!!
ゲームオーバーになっちまうから充分気をつけてくれ
ズテッ
ゼエゼエ疲れたのお…
あともう少しか!

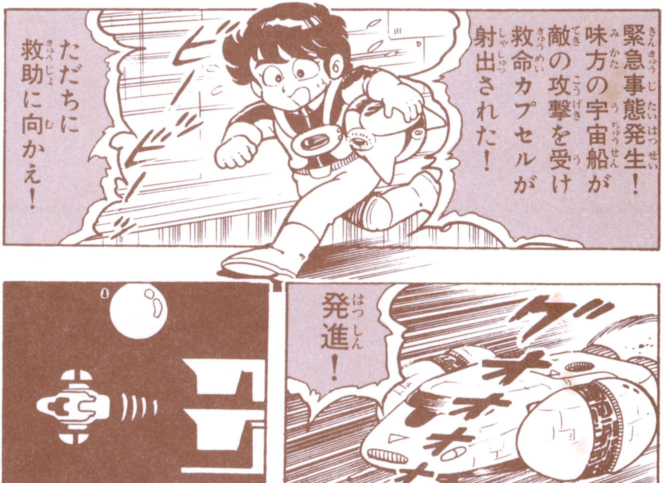

首尾よく全部の旗をとって最上階まで行くとオールクリアー
次の面に進む道が現われるぞ
面が進んでも旗の数は変わらず全部で15だ
SCORE
0
STAGE
2
HIGH
150
さて行くか
ホイ
しっかしなんでわしゃこんな事しとるんじゃろ?
フウ…

SOS！救命カプセル

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェット85年No.1」掲載の「星屑のステーション、山本　浩・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



SOS！救命カプセル



注意・救命カプセルの回収は、右か上へ進んでいるときには進行方向に向かって右の翼、左か下へ進んでいるときには左の翼で行なってください。

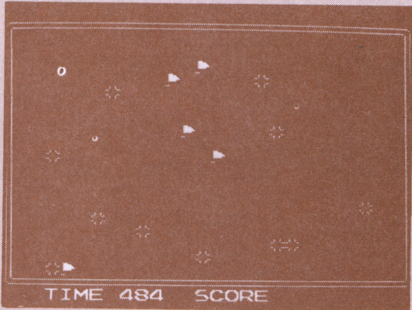


2機の敵ミサイル
衛星のうつ
ミサイルに当たると
ゲームオーバーだ
注意せよ
了解！
救命カプセルは
回収しただけでは
得点にならない！
発進した時と反対
側のステーション
に届けて初めて
1コにつき10点
加算されるのだ！
ピ
1コだけでも
2〜3コまとめてでも
とどけることが
できるぞ！
よしⒶから
発進したから
Ⓑへ着艦だな
残り
あと
ひとつ

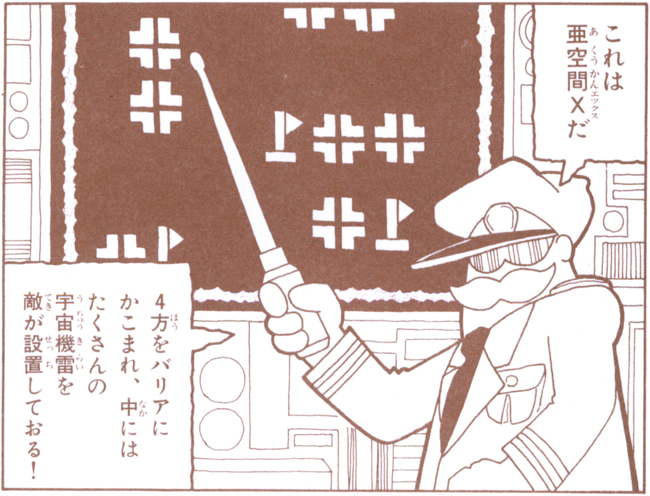

やった!!
成功だ!
次はⒶへ着艦してくれたまえ!!
やっとおわったか
カプセルを全部届けると1面クリアーだ次は2面だ救命カプセルの数は面を追うにしたがって増えて行くぞ!
よっしゃあ行くぜっ!!

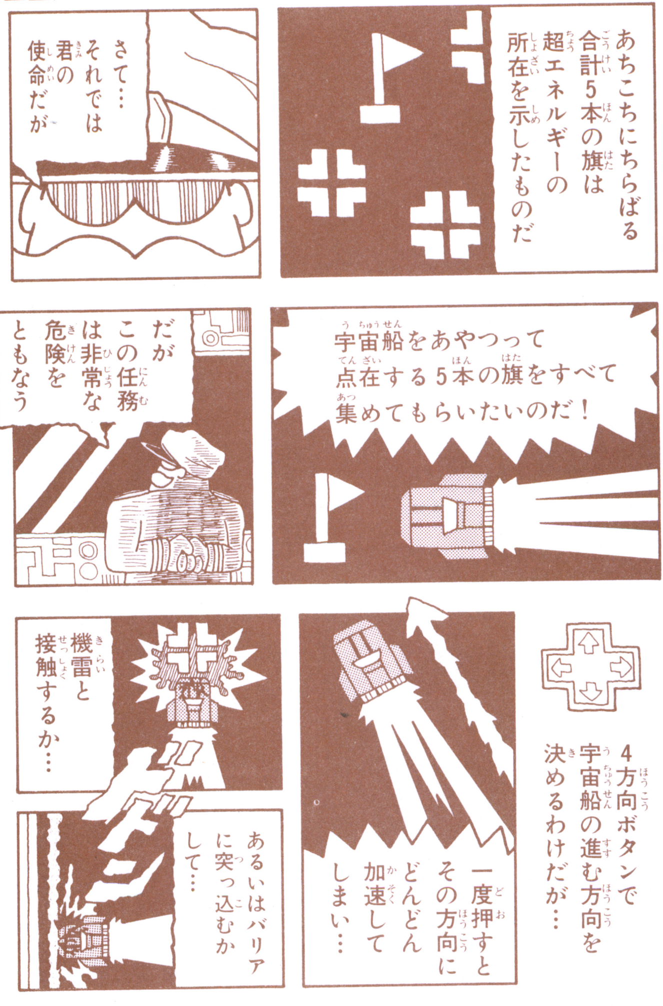
亜空間X

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 3」掲載の「The Universe、羽入則和・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。




あちこちにちらばる
合計5本の旗は
超エネルギーの
所在を示したものだ
さて…
それでは
君の
使命だが
宇宙船をあやつって
点在する5本の旗をすべて
集めてもらいたいのだ！
だが
この任務
は非常な
危険を
ともなう
4方向ボタンで
宇宙船の進む方向を
決めるわけだが…
一度押すと
その方向に
どんどん
加速して
しまい…
機雷と
接触するか…
あるいはバリア
に突っ込むか
して…


おしまいになってしまうのだ!!
……………
そこでだ…
4方向ボタンを押したら
すぐにAボタンを押してくれたまえ
加速がやんで一定の速度になるはずだ
方向を変えた時もすぐにAボタンを押さないとどんどん加速してしまうので気をつけてくれたまえ
よしよし
方向転換
1 まず
2 続いてすぐに
A

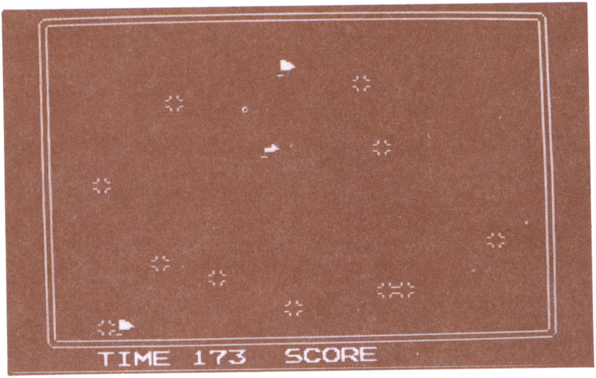

はっきりいって宇宙船の操作は非常にむずかしい
だが、まあ、何度かやっているうちになれてくるじゃろ…君ならできるとワシは思っておる！
旗をひとつ取るごとにごほうびとして10点君にあげよう！
そうそういい忘れておったが制限時間は200だこの間に旗を全部集めてくれたまえ！
それではスタートキーで出発してくれたまえ！
任務が成功することを祈っておるぞ！



亜空間X

BASICプログラムリスト

```
10 CGEN 2:CGSET 1,1:CLS:SPRITE ON [RETURN]
20 XX=13*8+16:YY=10*8+24:MY=5:PX=5:PY=5:TI=500 [RETURN]
30 DEF SPRITE 0,(3,0,0,0,0)=CHR$(222) [RETURN]
40 VIEW:LOCATE 3,21:PRINT"TIME":LOCATE 13,21:PRINT"SCORE" [RETURN]
50 FOR I=0 TO 10:RX=RND(23)+2:RY=RND(18)+2:LOCATE RX,RY:PRINT CHR$(221):NEXT [RETURN]
60 FOR I=1 TO 5:RX=RND(23)+2:RY=RND(18)+2:LOCATE RX,RY:PRINT CHR$(199):NEXT [RETURN]
70 A=STICK(0) [RETURN]
80 IF A=1 THEN MX=1:PX=1:GOTO 120 [RETURN]
90 IF A=2 THEN MX=0:PX=0:GOTO 120 [RETURN]
```



10行　画面モードの設定をして、画面を消去して、スプライトの表示を可能にします。

20行　自機の最初の位置(ＸＸ，ＹＹ)、持ち時間(TI)、加速度フラグを設定します。

30行　スプライトの０番に、自機（CHR$(222))を定義します。

40行　ＢＧ画面を表示し、下段に〝TIME〞、〝SCORE〞の文字を表示します。

50行　画面の任意の位置(RX, RY)に、機雷(CHR$(221))を10個表示します。

60行　画面の任意の位置（ＲＸ，ＲＹ）に、旗（CHR$(199))を５個表示します。

70行　キー入力を受け付けます。

80､90行　入力したキーの方向により､自機を左右に移動するための、Ｘ方向の加速フラグ（ＭＸ，ＰＸ）を与えます。

```
100 IF A=4 THEN MY=1:PY=1:GO
TO 120 [RETURN]
110 IF A=8 THEN MY=0:PY=0 [RETURN]
120 IF STRIG(0)=8 THEN MX=5:
MY=5:PX=5:PY=5:X=X MOD 3:Y=Y
 MOD 3 [RETURN]
130 IF MX=1 THEN X=X+1 [RETURN]
140 IF PX=0 THEN X=X-1 [RETURN]
150 IF MY=1 THEN Y=Y+1 [RETURN]
160 IF PY=0 THEN Y=Y-1 [RETURN]
170 XX=XX+X:YY=YY+Y:TI=TI-1 [RETURN]
180 IF (XX>=240)+(XX<=8)+(YY
>=194)+(YY<=16) THEN 260 [RETURN]
190 IF TI<0 THEN 260 [RETURN]
200 SPRITE 0,XX,YY:LOCATE 9,
21:PRINT"   ":LOCATE 7,21:PRI
NT TI [RETURN]
210 CX=(XX-16)/8:CY=(YY-24)/
8:K$=SCR$(CX,CY) [RETURN]
220 IF K$=CHR$(221) THEN 260
 [RETURN]
230 IF K$=CHR$(199) THEN SC=
SC+10:BEEP:LOCATE CX,CY:PRIN
T"  " [RETURN]
```

100，110行　入力されたキーの方向により、自機を上下に移動するための、Ｙ方向の加速フラグ（ＭＹ，ＰＹ）を与えます。

120行　Ａボタンが押された場合、加速フラグをリセットします。このリストでは、Ａボタンが押されたら、低速で一定になるようにしてありますが、Ｘ＝……以降を消去すれば、Ａボタンを押した時点の速さのまま、一定速度になります。

130〜160行　80〜110行で得た加速フラグにより、Ｘ方向、Ｙ方向の移動量の増減を行います。

170行　自機の移動座標（ＸＸ，ＹＹ）を計算し、タイム（ＴＩ）を１減らします。

180行　自機が、バリアに接触してしまったかどうかを判断しています。

190行　タイムオーバーの判断をしています。タイムオーバーなら、260行へ飛びます。

200行　自機（スプライトの０番）を移動先（ＸＸ，ＹＹ）に表示します。そして、画面左下のタイム表示をかきかえます。

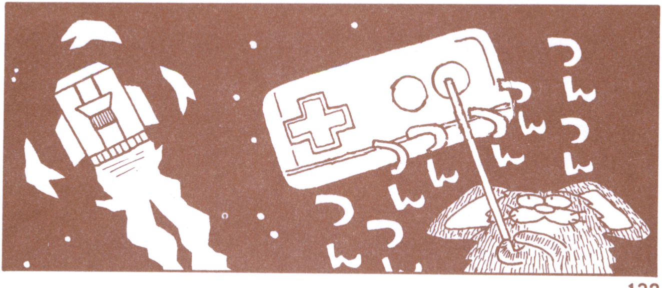
210行　自機のいる座標に何があるか調べます。ＣＸ，ＣＹの計算式は、スプライトの座標を、キャラクタ座標に変換するためのものです。

220行　210行で調べた結果、そこに機雷（CHR$(221)）があったら260行へ飛びます。

260行　210行で調べたところに、旗（CHR$(199)）があったら得点（ＳＣ）を10点、とった旗の数（Ｓ）を１つ加え、旗を消します。

```
240 IF SC=5 THEN SC=SC+TI:LO
CATE 5, 12:PRINT"CLEAR! PT";T
I:LOCATE 18, 21:PRINT SC:GOTO
 40 [RETURN]
250 GOTO 70 [RETURN]
260 LOCATE 9, 10:PRINT"GAME O
VER!":BEEP:LOCATE 18, 21:PRIN
T SC [RETURN]
270 LOCATE 9, 12:PRINT"TRY AG
AIN?" [RETURN]
280 IF STRIG(0)=1 THEN RUN [RETURN]
290 GOTO 280 [RETURN]
```

4方向ボタンを押すたびに猛烈に加速をする宇宙船のスピードコントロールは、しにくいよね。でも、[A]ボタンをいつも小きざみに押し続けていれば、宇宙船のスピードがあまり速くならないから、ずっとコントロールしやすくなるよ！



240行　旗を５つとったかどうかの判断です。５つとった場合、スコア（ＳＣ）に残り時間（ＴＩ)をボーナスとして加えます。そして、画面中央に一面クリアの表示をだします。

250行　メインループの先頭の70行にもどります。

260行　ゲームオーバー時の処理です。画面中央に、ゲームオーバー表示をして、その下にスコア（ＳＣ）を表示します。

270行　260行で表じしたスコアの下に、もう一度ゲームを始めるかどうかの表示をします。

280〜290行　もういちどゲームを始めるかどうかの入力待ちです。スタートボタンが押されるまで、ここで待ちます。



変数表

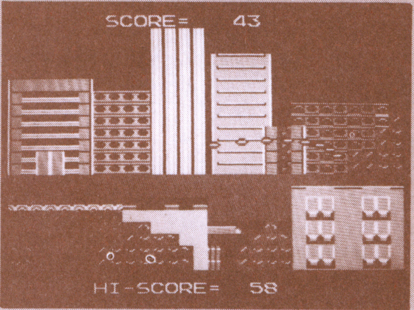
ＸＸ，ＹＹ……自機の座標　　ＳＣ……スコア

ＴＩ……タイム　　Ｓ……取った旗の数

ＭＸ，ＰＸ，ＭＸ，ＰＹ，……加速フラグＭＹ

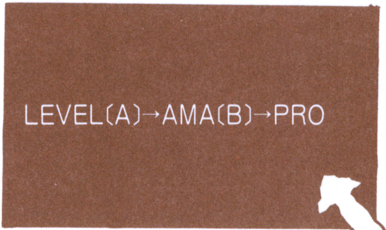
わがままUFO

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 4」掲載の「TEN TEN、梶浦利明・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。

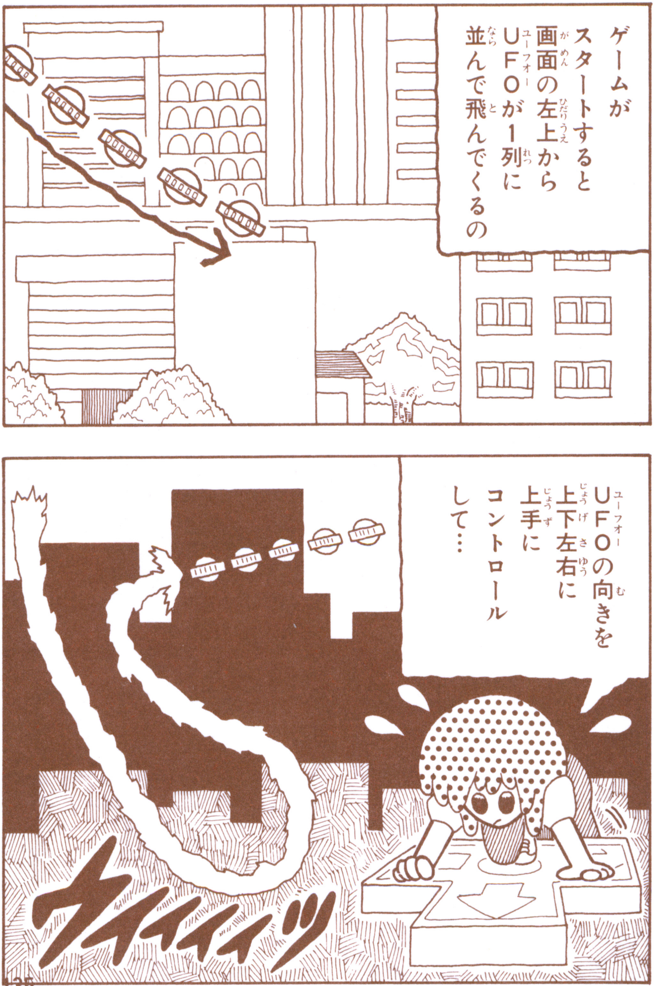
このゲームには"AMA"と"PRO"のふたつのレベルがあるのよ まずセレクトボタンを押すと…



こんな画面が出るから

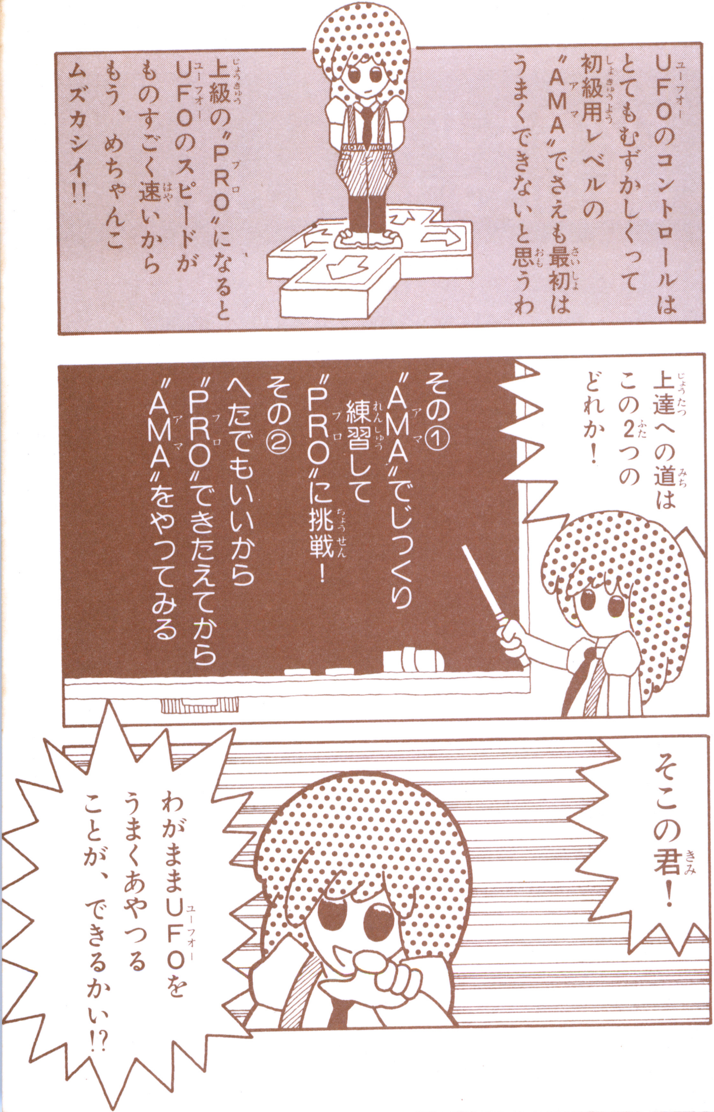
"AMA"なら[A]ボタン "PRO"なら[B]ボタンを押してスタートボタンを押すと、すぐゲームがスタートするの




ゲームが
スタートすると
画面の左上から
UFOが1列に
並んで飛んでくるの
UFOの向きを
上下左右に
上手に
コントロール
して…
ウイイイッ



画面の外に出ないようにしながら…UFOを飛ばし続けるの
もし画面の外にUFOが出てしまったら
OUT
そこでゲームオーバーよ！
SCORE 11
UFOを飛ばしている間スコアはどんどんあがっていくから
できるだけ長い間UFOを画面内で飛ばし続けたほうがスコアは高くなるわけね


UFOのコントロールはとてもむずかしくって初級用レベルの"AMA"でさえも最初はうまくできないと思うわ
上級の"PRO"になるとUFOのスピードがものすごく速いからもう、めちゃんこムズカシイ!!
上達への道はこの2つのどれか！
その①"AMA"でじっくり練習して"PRO"に挑戦！
その②へたでもいいから"PRO"できたえてから"AMA"をやってみる
そこの君！
わがままUFOをうまくあやつることが、できるかい!?

わがままUFO（ユーフォー）
BASIC（ベーシック）プログラムリスト

```
10 CLS:LOCATE 1,10:PRINT"LEVEL ? 〔A〕->AMA 〔B〕->PRO" [RETURN]
20 T=STRIG(0):IF T<4 THEN 20 [RETURN]
30 IF T=8 THEN M=10:GOTO 50 [RETURN]
40 M=0 [RETURN]
50 CGEN 2:CGSET 1,1:SPRITE ON:CLS:VIEW:PALETB 0,1,48,33,2 [RETURN]
60 FOR I=0 TO 7:DEF SPRITE I,(0,0,0,0,0)=CHR$(209):NEXT:GOTO 210 [RETURN]
70 CLS:VIEW [RETURN]
80 X=20:Y=13:VX=1:VY=1:S=0:N=0 [RETURN]
90 FOR I=0 TO 7:SPRITE I:NEXT [RETURN]
100 LOCATE 7,0:PRINT"SCORE=":LOCATE 6,22:PRINT"HI-SCORE=" [RETURN]
```

10行　画面を消去して、画面中央にレベル選択表示を出します。

20行　レベル選択のキー入力待ちです。 [A],[B] 以外のキーは受け付けません。

30～40行　AMAレベルのときは、メインループ（110～190行）でWAIT(M)を入れ、PROレベルでは、WAITを入れないようにしています。

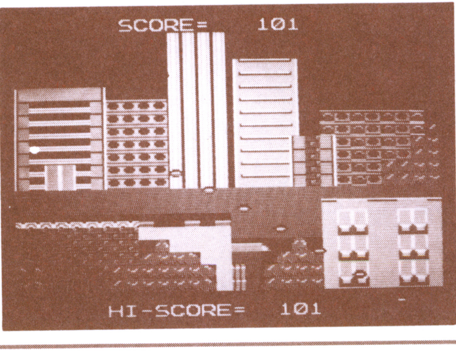
50行　画面モードを設定し、スプライト表示を可能にし、BG画面を表示します。このときのバックの色を青に設定しています。

60行　スプライトの0～7番に、UFO(CHR$(209))を定義して、210行に飛びます。

70行　画面を消して、もういちどBG画面を表示します。

80行　UFOの最初の座標(X, Y)、移動量(VX, VY)，スコア(S)の初期値をあたえます。

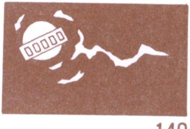
90行　画面に表示されているUFO(スプライトの0～7番)をすべて消します。



100行　画面上段に"SCORE="，画面下段に"HI-SCORE="の文字を表示します。

```
110 K=STICK(0):IF K=1 THEN V
X=VX+3 RETURN
120 IF K=2 THEN VX=VX-3 RETURN
130 IF K=4 THEN VY=VY+3 RETURN
140 IF K=8 THEN VY=VY-3 RETURN
150 IF HS<S THEN HS=S RETURN
160 LOCATE 15,0:PRINT S:LOCA
TE 16,22:PRINT HS RETURN
170 X=X+VX:Y=Y+VY:VX=VX+1:VY
=VY+1 RETURN
180 IF X<0 OR X>256 OR Y<0 O
R Y>240 THEN 200 RETURN
190 SPRITE N,X,Y:S=S+1:N=(N+
1) MOD 8:PAUSE M:GOTO 110 RETURN
200 LOCATE 8,9:PRINT"GAME OV
ER":PLAY"O4B1AO3GFEDCO1C5" RETURN
210 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO
70 RETURN
220 LOCATE 3,13:PRINT"PUSH S
TART BUTTON !!!" RETURN
230 GOTO 210 RETURN
```

170行のＶＸ＝ＶＸ＋１：ＶＹ＝ＶＹ＋１の＋１をそれぞれ取ってしまえば、UFOのスピードが一定になって、少しやさしくなるぞ。



110～140行　キーの入力(K)を受け付けます。そして、入力されたキーの方向によって、上下左右の速度ベクトル(VX, VY)を増やします。この各行の最後の数値の3をへらせば、速度は減りますし、増やせば、速度も増えます。

150行　スコア(S)がハイスコア(HS)を越えたら、HSにSを入れます。

160行　画面上段にスコア(S)、下段にハイスコア(HS)を表示します。

170行　UFOを移動(X, Y)します。そして、速度(VX, VY)を加速します。ここで1加えているところをもっと大きな数字にすれば、加速度も大きくなります。

180行　画面からUFOがはみ出してしまったかどうかの判断をしています。

190行　UFOを表示します。そして、スコア(S)を1増やします。それから、レベルによって違うWAIT(M)をかけて110行にもどります。

200行　ゲームオーバー表示をして、終了音楽をならします。

210～230行　もういちどゲームを始めるかどうかの入力待ちです。スタートボタンが押されるまで、ここで待っています。

変数表

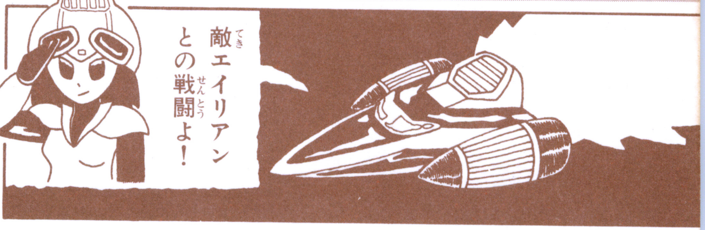
X……UFOのX座標	S……スコア
Y……UFOのY座標	N……スプライト表示用
VX,VY…UFOの移動量	HS……ハイスコア

体当たり宇宙戦争!!

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 5」掲載の「CRASH、ソルバルウ・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。







その方法はというと…
なんと！
体当たりーっ
行くわよーっ!!
実はこのファイターには武器はつんでないの
1機やっつけると10点よ！
1機やっつけるとすぐ次のが現われるの！

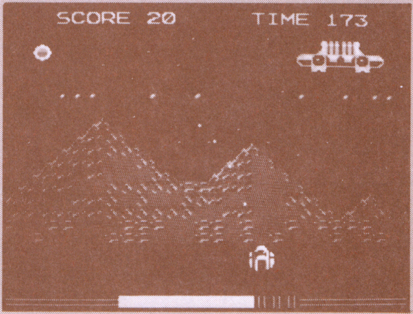

おっと
あぶない
よっ!
はっ!
ドガン
×10＝1面 クリア
10機やっつけると次のパターンに進めるのよ 次の敵はコキザミ
こいつも小きざみに方向を変えながら移動して、ときどきミサイルを発射してくるわ
こいつも体当り!!



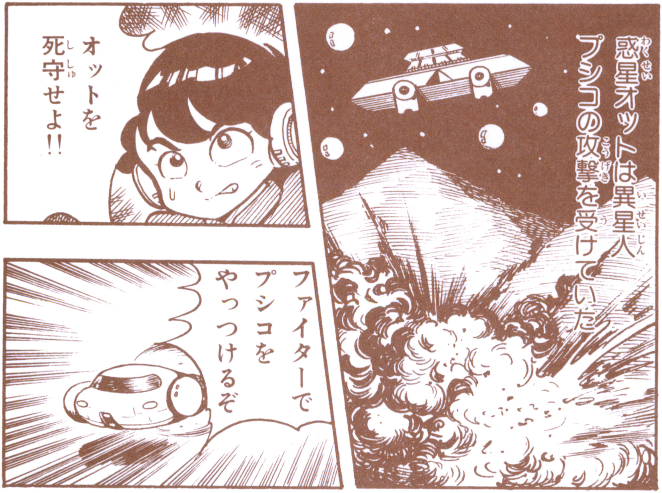
×10＝2面 クリア
コキザミも10機やっつけると3面に進むことができるの
3面めの敵は…
エイリアンの
肉弾攻撃よ！
よっと
グワーン
×10＝3面 クリア
エイリアンを10匹やっつけると3面めはクリアよ
4面めからはまたグルングルにもどるの
4面め
5面め
6面め
君は何面まで進むことができるかしら
健闘を祈ってるわ！

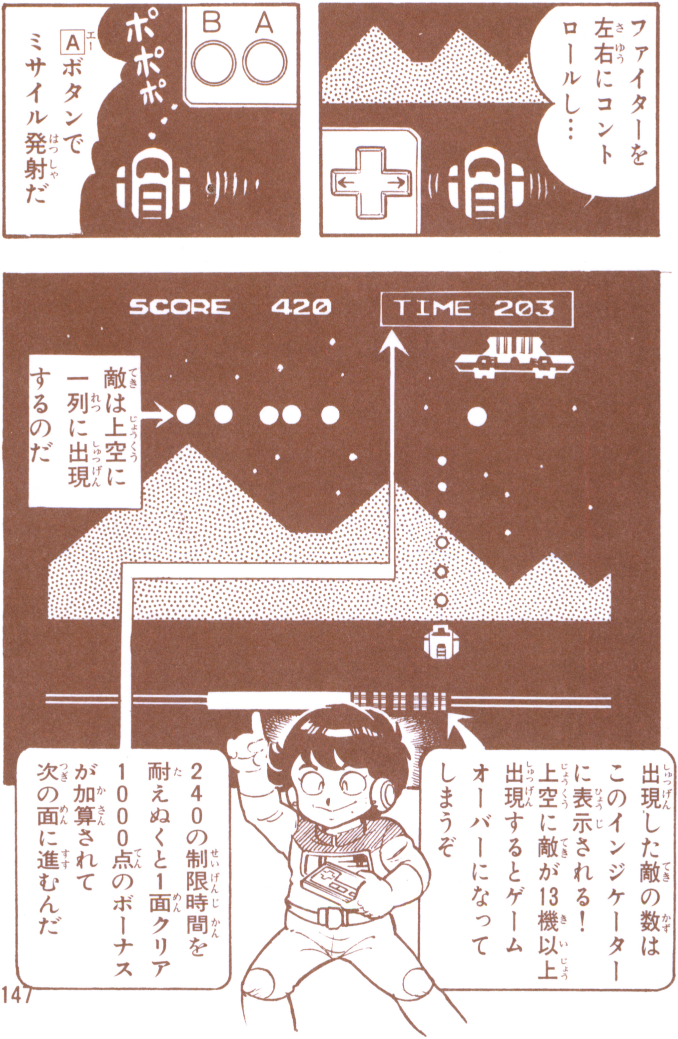
へんてこインベーダー

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



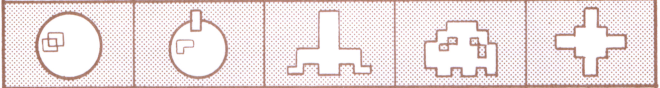
■このゲームは「プログラム・ポシェットVol.4」掲載の「VI×IV、山本浩・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



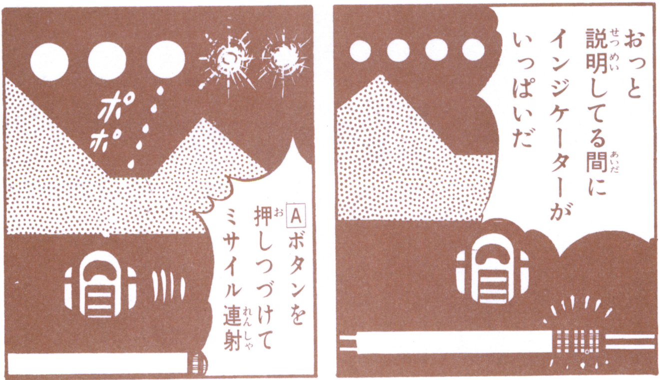


ファイターを左右にコントロールし…
B
A
ポポポ…
Aボタンでミサイル発射だ
SCORE 420
TIME 203
敵は上空に一列に出現するのだ
出現した敵の数はこのインジケーターに表示される！上空に敵が13機以上出現するとゲームオーバーになってしまうぞ
240の制限時間を耐えぬくと1面クリア1000点のボーナスが加算されて次の面に進むんだ

1面め	2面め	3面め	4面め	5面め
レッドボール	デビルアップル	バドレグ	ゴーストグラウド	レッドクロス



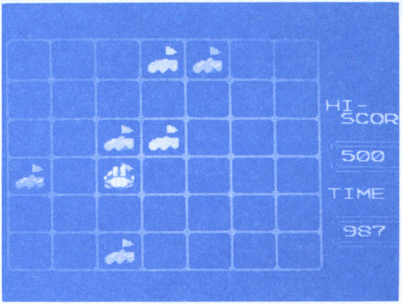





TIME 1
やった！制限時間を耐えぬいたぞ！
次はデビルアップルだな
ふたたび240の制限時間を耐えぬくぞ！
TIME 240
ポポポ
それっそれっ！
さあ君は何面までクリアできるか？
オットの運命は君の手にかかっているぞ!!

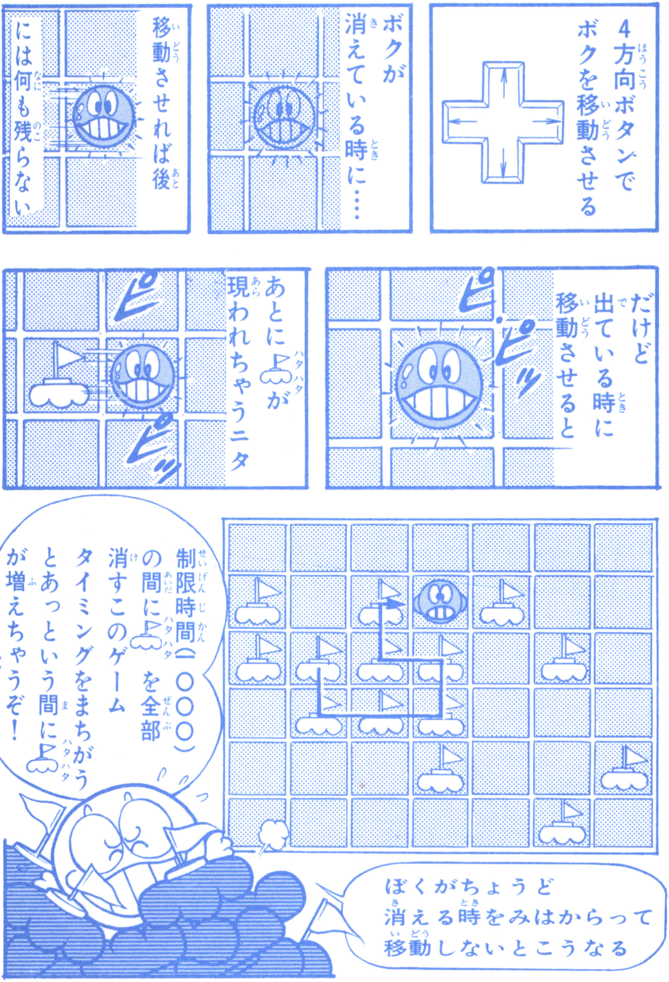
にぎやか太郎ニタニタ

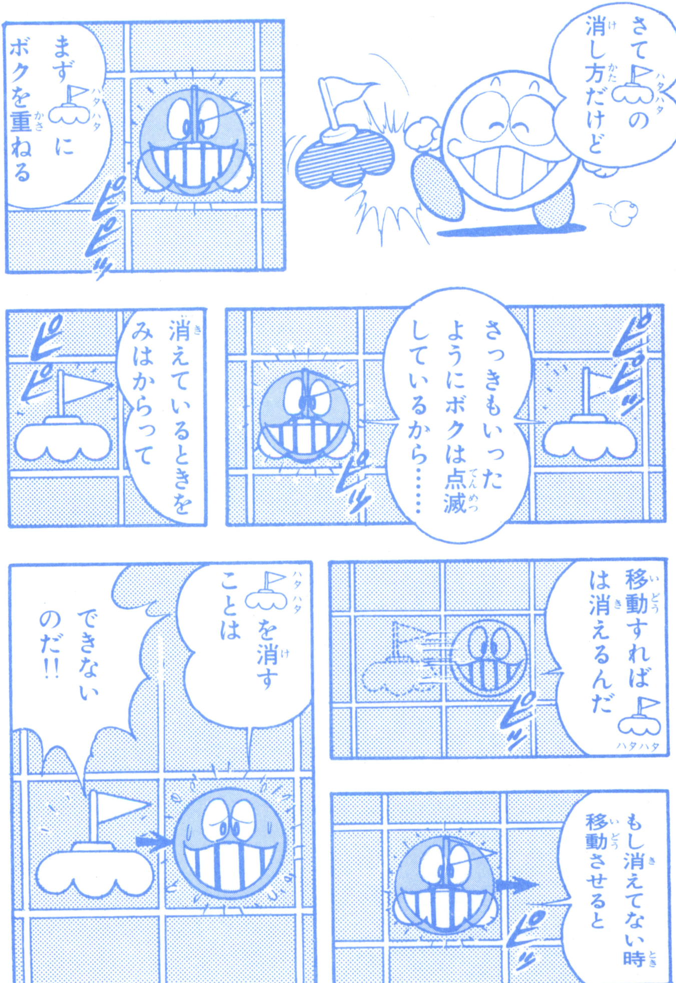
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



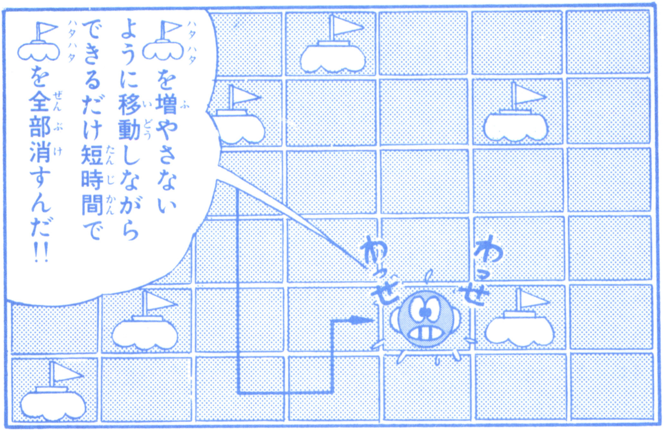
■このゲームは「プログラム・ポシェット85年No.1」掲載の「MAD　SUN、youくん・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。

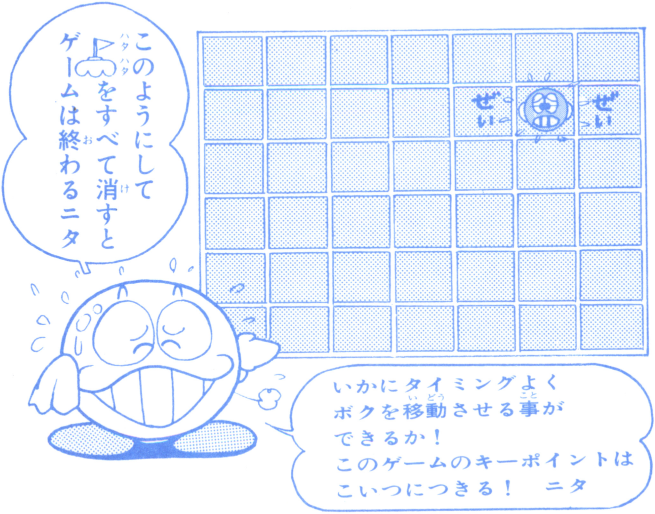



4方向ボタンでボクを移動させる
ボクが消えている時に……
移動させれば後には何も残らない
だけど出ている時に移動させると
ピ
ピッ
あとにハタハタが現われちゃうニタ
ピ
ピッ
制限時間(一〇〇)の間にハタハタを全部消すこのゲームタイミングをまちがうとあっという間にハタハタが増えちゃうぞ!
ぼくがちょうど消える時をみはからって移動しないとこうなる

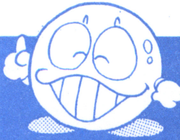


さてハタハタの消し方だけど
まずハタハタにボクを重ねる
ピピピッ
ピピピッ
さっきもいったようにボクは点滅しているから……
ピッ
消えているときをみはからって
ピピ
移動すればハタハタは消えるんだ
ピッ
もし消えてない時移動させると
ピッ
ハタハタを消すことは
できないのだ!!


ハタハタを増やさないように移動しながらできるだけ短時間でハタハタを全部消すんだ!!
わっせ
わっせ


このようにしてハタハタをすべて消すとゲームは終わるニタ
ぜい
ぜい
いかにタイミングよく
ボクを移動させる事が
できるか！
このゲームのキーポイントは
こいつにつきる！　ニタ

にぎやか太郎ニタニタ BASICプログラムリスト



```
10 VIEW:CGEN 2:CGSET 0,2:SPR
ITE ON:DIM M(7,6) RETURN
20 HI=PEEK(&H783A)*100+PEEK(
&H783B):T=1000 RETURN
30 IF HI=0 THEN HI=500 RETURN
40 LOCATE 22,9:PRINT HI RETURN
50 A$="XYZ「":B$="¥」^_":C$=CH
R$(32)+CHR$(199):D$=CHR$(216
)+CHR$(217):E$="   ":Z$=A$:N=
7 RETURN
60 FOR I=1 TO N RETURN
70 P=RND(7)+1:Q=RND(6)+1:IF
M(P,Q)=1 THEN 70 RETURN
80 GOSUB 270:NEXT:X=R:Y=S RETURN
90 T=T-1:IF T=0 THEN 320 RETURN
100 GOSUB 310:P=(X-1)/3+1:Q=
(Y-1)/3+1:X0=X:Y0=Y:GOSUB 25
0:S=STICK(0) RETURN
110 IF S=0 THEN 180 RETURN
120 IF S=8 THEN Y=Y-3:IF Y<1
 THEN Y=1 RETURN
```

10行　画面のモード設定をして、BG画面を表示し、スプライト表示を可能にします。また、プログラム内で必要な配列の宣言をおこなっています。

20行　ハイスコア(HI)をメモリの783A番地から、取り出します。また、タイム(T)の初期値をあたえます。

30行　最初のハイスコアを500に設定します。

40行　画面右側に、ハイスコア(HI)を表示します。

50行　ニタニタのデータ(A$,B$)とハタハタ(C$, D$)を定義します。

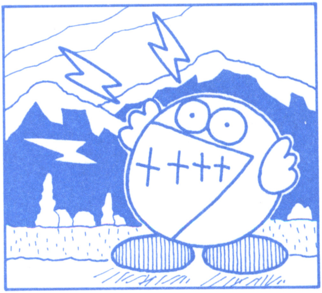
60～80行　画面のマス目の任意の位置にハタハタをNコ表示します。配列Mの添字が、マス目の座標を表わし、配列に格納された数値が1になっている場所にハタハタがあります。

90行　タイムオーバーの判断をしています。

100行　310行のサブルーチンをコールします。その後、ハタハタの座標(P, Q)を計算して、今いるニタニタの座標(X, Y)をX0, Y0にとっておきます。それから、250行のサブルーチンをコールして、キーの入力を受け付けます。

110行　キーが押されていなかったら、180行へ飛びます。

120行　ニタニタを上のマスに移動するときの処理です。後ろのIF文が、最上段のマス目からはみ出さないようにしています。



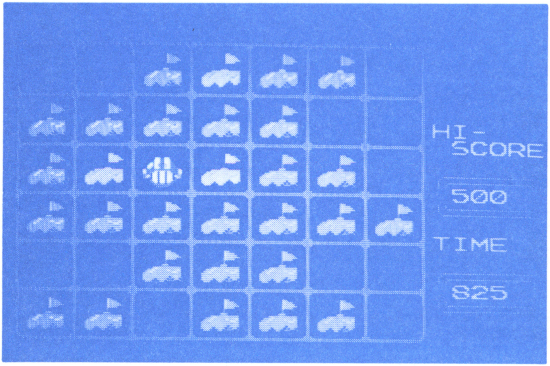
```
130 IF S=1 THEN X=X+3:IF X>1
9 THEN X=19 [RETURN]
140 IF S=4 THEN Y=Y+3:IF Y>1
6 THEN Y=16 [RETURN]
150 IF S=2 THEN X=X-3:IF X<1
 THEN X=1 [RETURN]
160 IF A$=Z$ AND M(P,Q)=1 TH
EN LOCATE X0,Y0:PRINT E$:LOC
ATE X0,Y0+1:PRINT E$:M(P,Q)=
0:N=N-1 [RETURN]
170 IF B$=Z$ AND M(P,Q)=0 TH
EN LOCATE X0,Y0:PRINT C$:LOC
ATE X0,Y0+1:PRINT D$:M(P,Q)=
1:N=N+1 [RETURN]
180 GOSUB 250:SPRITE 0,X*8+1
6,Y*8+24:SWAP A$,B$ [RETURN]
190 IF N>0 THEN 90 [RETURN]
200 LOCATE 7,10:PRINT"FINISH
 !":PLAY"O3E1ABCDE":LOCATE 0
,22:T=1000-T [RETURN]
210 IF HI>T THEN POKE &H783A
,T/100,T MOD 100 [RETURN]
220 LOCATE 7,12:PRINT"REPLAY
 ?" [RETURN]
230 TR=STRIG(0):IF TR<>1 THE
```

130行　ニタニタを右のマスに移動するときの処理です。
140行　120行の逆の処理で、下のマス目に移動するときの処理です。
150行　130行の逆の処理で、左のマス目に移動するときの処理です。

120～150行で、入力されたキーの方向によって、ニタニタが上下左右に移動します。

160行　ニタニタが笑っているときに移動したときの処理です。このとき、ニタニタのいたマス目にハタハタがあったら、ハタハタを１つ取りのぞいたということになり、そのハタハタを消します。
170行　ニタニタが笑っていないときに移動したときの処理です。このとき、ニタニタのいたマス目に何もなかった場合、失敗したと判断して、そこにハタハタを表示して、残り数(N)を１ふやします。
190行　ハタハタを全部消し終っていないとき、90行にもどります。
200行　ゲーム終了時の処理です。終了表示をして、音楽をならします。
210行　タイム(T)が、ベストタイムより短かかったら、ベストタイムとして、783A番地に格納します。
220～230行　もういちどゲームを始めるかどうかの入力待ちです。スタートボタンが押されるまで、ここで待ちます。

```
N 230 [RETURN]
240 RUN [RETURN]
250 DEF SPRITE 0, (2, 1, 0, 0, 0)
=A$:IF A$=Z$ THEN BEEP [RETURN]
260 RETURN [RETURN]
270 M (P, Q) =1 [RETURN]
280 R=3* (P-1) +1:S=3* (Q-1) +1 [RETURN]
290 LOCATE R, S:PRINT C$:LOCA
TE R, S+1:PRINT D$ [RETURN]
300 RETURN [RETURN]
310 LOCATE 22, 15:PRINT T:RET
URN [RETURN]
320 LOCATE 7, 10:PRINT"GAME O
VER":GOTO 210 [RETURN]
```



◀タイミングをよく見て移動させないと、すぐにいっぱいふえちゃうぞ！

250行　表示するニタニタをスプライトの０番に定義します。

260行　250行からのサブルーチンを終了して、コールされた行番号に復帰します。

270行　配列にハタハタの有無をセットします。１が入っているところが、ハタハタのあるマス目です。

280行　ハタハタを表示する、画面上の座標(Ｒ，Ｓ)を配列の添字から求めます。(配列の添字と画面のひとマスひとマスが対応しています)

290行　280行で求めたマス目に、ハタハタを表示します。

300行　270行からのサブルーチンを終了して、コールされた行番号に復帰します。

310行　タイム(Ｔ)を表示して、もとの行番号にもどります。

320行　ゲームオーバーを表示して、210行に飛びます。

変数表

M……画面上のマス目の位置

HI……ベストタイム

A$, B$……ニタニタのデータ

C$, D$……ハタハタのデータ

E$……空白(ハタハタ消去用)

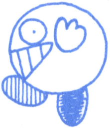
Z$……ニタニタの笑っているときのデータ

N……ハタハタの数

P, Q……ハタハタの座標

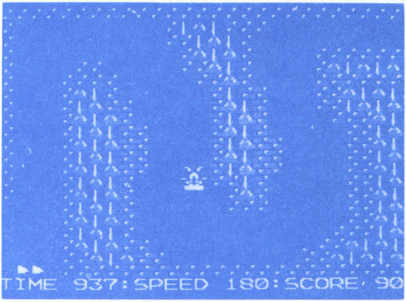
X, Y……ニタニタの座標

R, S……座標変換用　　　T……タイム

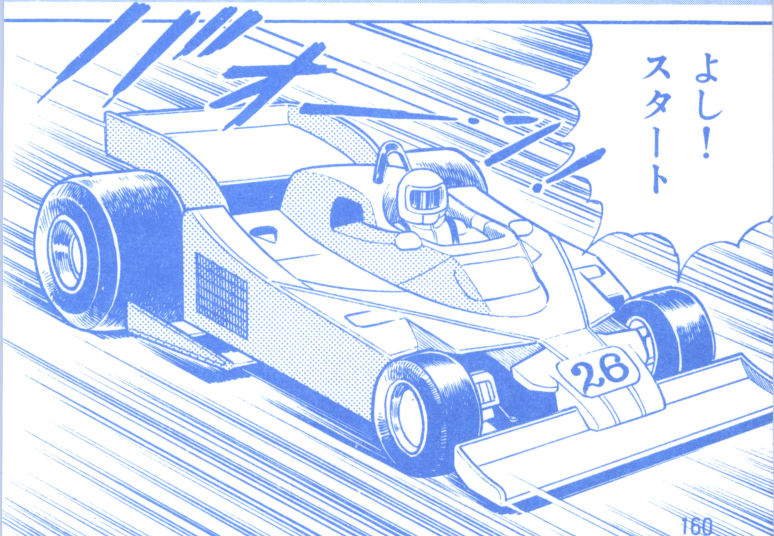


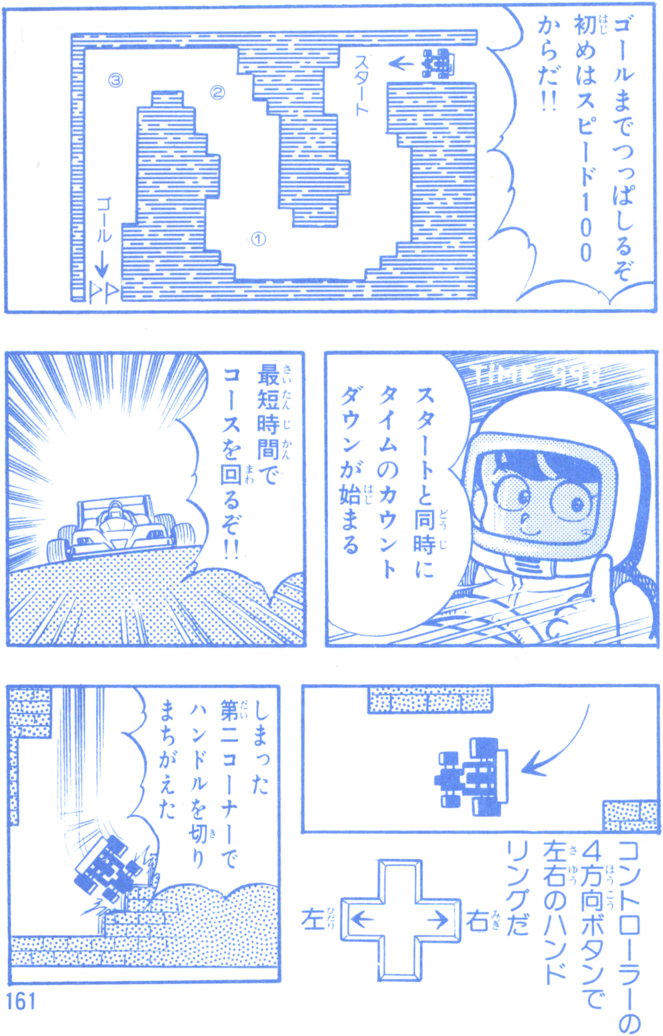
テストドライブ

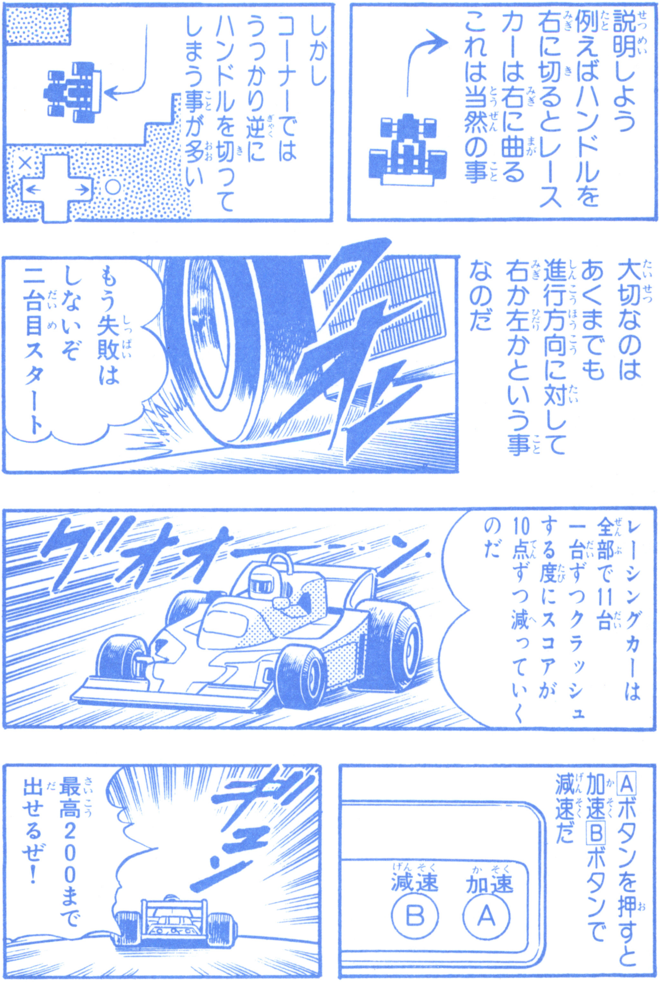
●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!

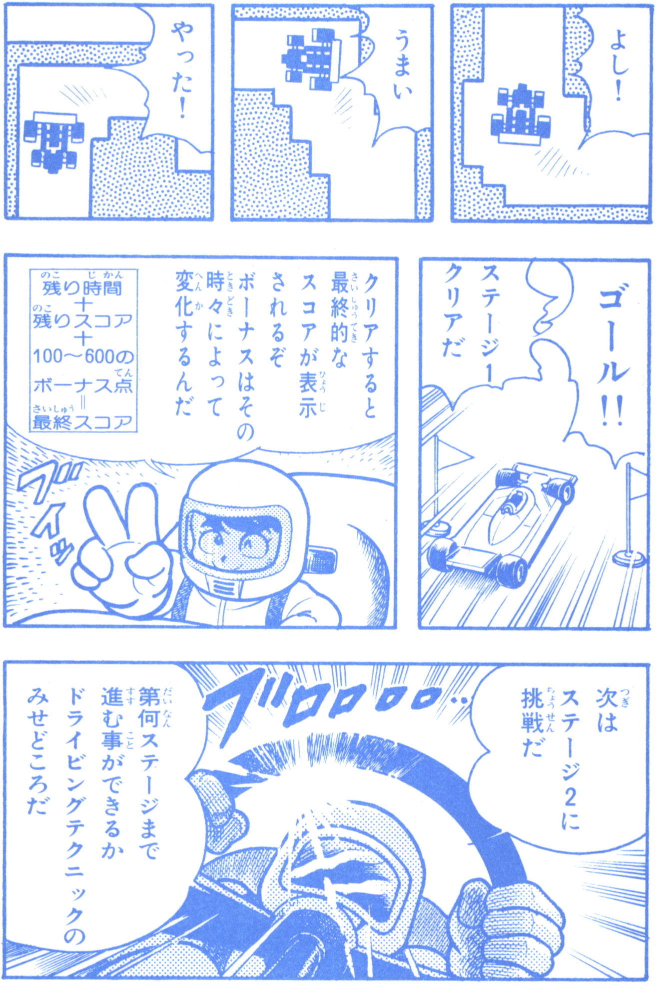


■このゲームは「プログラム・ポンエットVol. 3」掲載の「Test Drive、阿曽鉄之輔・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



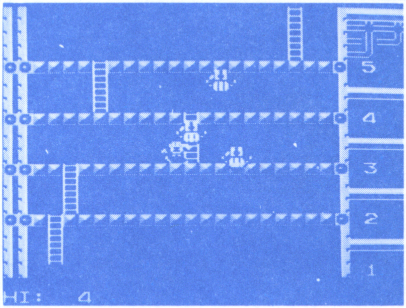

ゴールまでつっぱしるぞ
初めはスピード100からだ!!
スタート
ゴール
①
②
③
スタートと同時にタイムのカウントダウンが始まる
最短時間でコースを回るぞ!!
コントローラーの4方向ボタンで左右のハンドリングだ
左
右
しまった
第二コーナーでハンドルを切りまちがえた


説明しよう
例えばハンドルを右に切るとレースカーは右に曲る
これは当然の事
しかし
コーナーでは
うっかり逆に
ハンドルを切って
しまう事が多い
大切なのは
あくまでも
進行方向に対して
右か左かという事
なのだ
もう失敗は
しないぞ
二台目スタート
レーシングカーは
全部で11台
一台ずつクラッシュ
する度にスコアが
10点ずつ減っていく
のだ
Aボタンを押すと
加速Bボタンで
減速だ
加速
A
減速
B
最高200まで
出せるぜ!

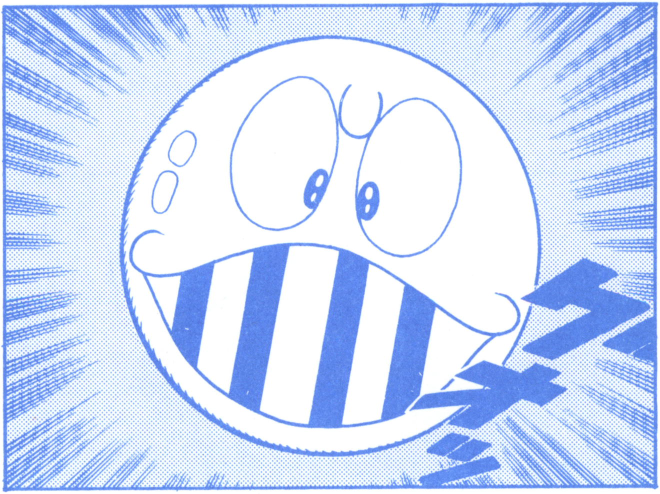

よし！
うまい
やった！
ゴール!!
ステージ1クリアだ
クリアすると最終的なスコアが表示されるぞ
ボーナスはその時々によって変化するんだ
残り時間＋残りスコア＋100〜600のボーナス点＝最終スコア
次はステージ2に挑戦だ
ブロロロロロ‥
第何ステージまで進む事ができるかドライビングテクニックのみせどころだ

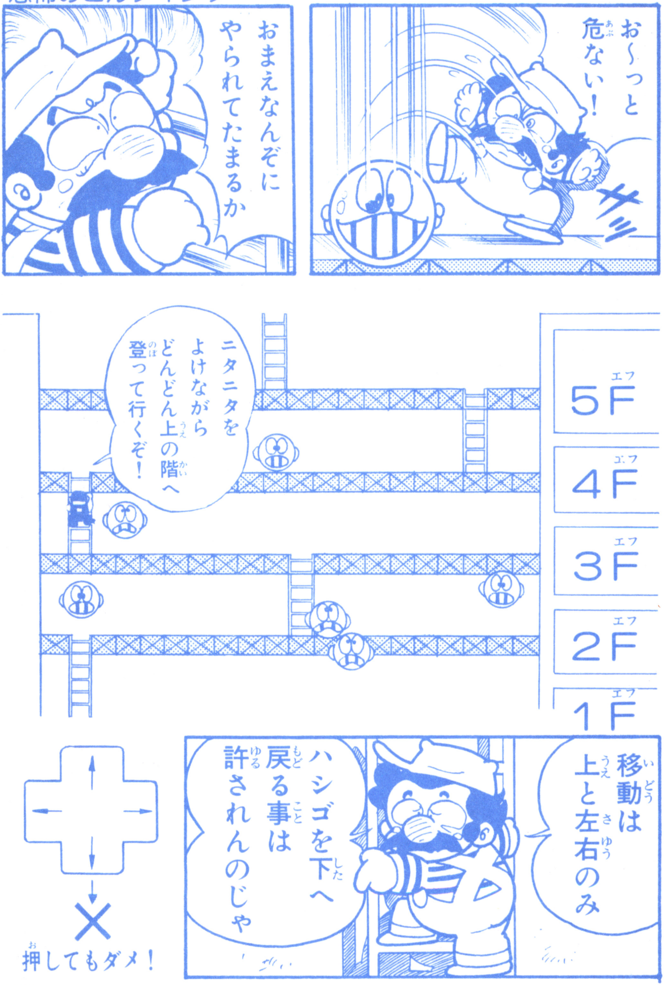
恐怖のビルディング

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットvol. 5」掲載の「I'm あが〜る、だいみょうじん・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。



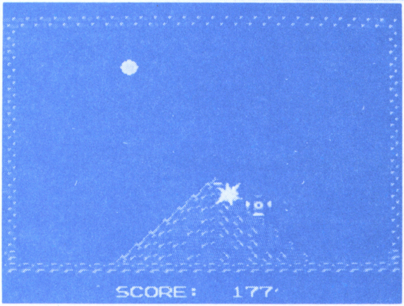

お〜っと危ない!
サッ
おまえなんぞにやられてたまるか
ニタニタをよけながらどんどん上の階へ登って行くぞ!
5F
4F
3F
2F
1F
移動は上と左右のみ
ハシゴを下へ戻る事は許されんのじゃ
押してもダメ!


左右のコントロールでニタニタをけいかいし…
上方向でハシゴを登る！
5階めの階段を登ると…
さらに上の階が画面に現れる
9F
8F
7F

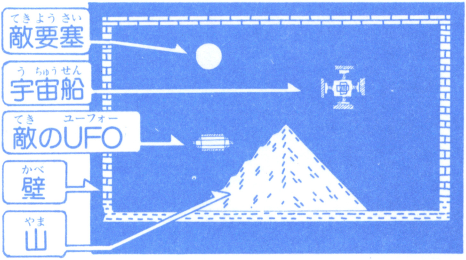

ニタニタに当たってしまったらもちろんミス！ゲームオーバーだ！
そしてもうひとつ!!
さっきいったようにハシゴは下へはおりれんのじゃ
だからこんな時ニタニタが落ちてくると絶対逃げられんぞ
つねに上に注意をはらいハシゴを登るタイミングをみはからう事じゃ
さておぬし！何階まで登れるかな!?

すたこら ファイター

●196ページからの「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」をよく読んで、LOADできたら[F8]キーを押して、コントローラー[I]のスタートボタンでゲームスタートだ!!



■このゲームは「プログラム・ポシェットVol. 4」掲載の「MISSILE ATTACK,MULT1 BOY・作」をファミリーベーシック用に移植したものです。





敵の要塞から、あなたの宇宙船めがけて発進してくる敵UFOからただひたすら逃げて逃げて、逃げまくるとゆーのが、このゲームなわけ…プレイヤーは4方向ボタンで宇宙船を上下左右にコントロールするのよねっ



ゲームスタート時にあなたの宇宙船はここにいるの…
ここっ
スタートするとすぐに敵要塞からUFOが発進してきちゃうわけ
ひえっ
UFOはしつこく追いかけてくるから
で宇宙船をじょーずに操縦して逃げるよーにっ!
スコア表示は、ゲームスタートと同時に1からカウントを始めるの
ね
宇宙船が敵UFOに追いつかれるか接触されると爆発してゲームオーバー
どかん

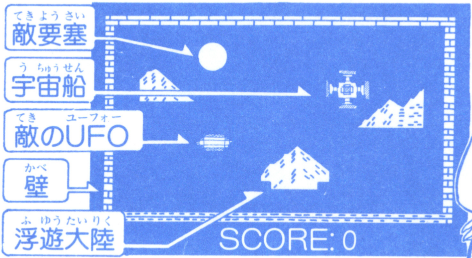


また、宇宙船のコントロールをあやまって……
どん
山に激突したり
ばん
壁に激突したりしてもゲームオーバーになるの
ゲームオーバーと同時にスコア表示のカウントが止まって
SCORE:128
それがあなたの
得点ってわけ
つまり逃げていた時間で決まってくるわけね
すっ・・・
なんでもないよっ
敵要塞を通過してもミスにはならないから安心してね♡
あ、そうそう敵のUFOにも弱点はあるの…
自分の宇宙船と同じで、山や壁に激突すると爆発しちゃうの
?
ガン


UFOをうまく誘導して山に激突させたり
ずがん!
つっ…
壁に激突させることができるの…
ばん
ぼこ
つっ
UFOを1機やっつけるとすぐ次のUFOが要塞から発進するの
ひょひょっ
このゲームは単純なようだけどけっこうむずかしいの
がんばってハイスコアを出してね♡

すたこらファイターパートII

●カセットテープを「すたこらファイターのもうひとつのBG グラフィック」の所に合わせます。次に STOP キーを押して、S Y S T E M RETURN とキーを押します。ゲームベーシックのメニュー画面になったら、2 キーを押して「BG グラフィック」を選びます。以下は191ページからのLOADのしかたを読んで、カセットテープから BG グラフィックのデータを LOADできたら、ESC を押して、STOP を押します。そして 1 キー、F8 キーの順番で押したあと、コントローラー I のスタートボタンを押せば、これで、次の新しい画面、パートIIのゲームを楽しめます。ガンバってネ！



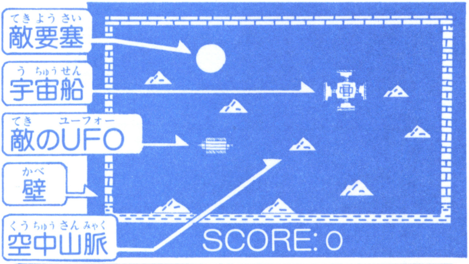


ゲームの内容はパートIと同じなんだけど、舞台が宇宙空間に移ったの
パートIの障害物は山だったけどそれがこのパートIIでは3つの浮遊大陸に変わったってゆーわけ！


障害物がふえたから宇宙船のコントロールはパートIのときよりも慎重にね…
おっ
より細かくより正確な操縦が必要となるわけ
おちついてね♡
それともう気づいた人もいると思うけど
えっ
ここはUFOにとっても不利なのよね
誘導してやっつけるのがかんたんになったわけ
ははっ
どっちかといえば自分の宇宙船のほうが有利になったのかな?
パートIよりはずっとやりやすいわよっ♡

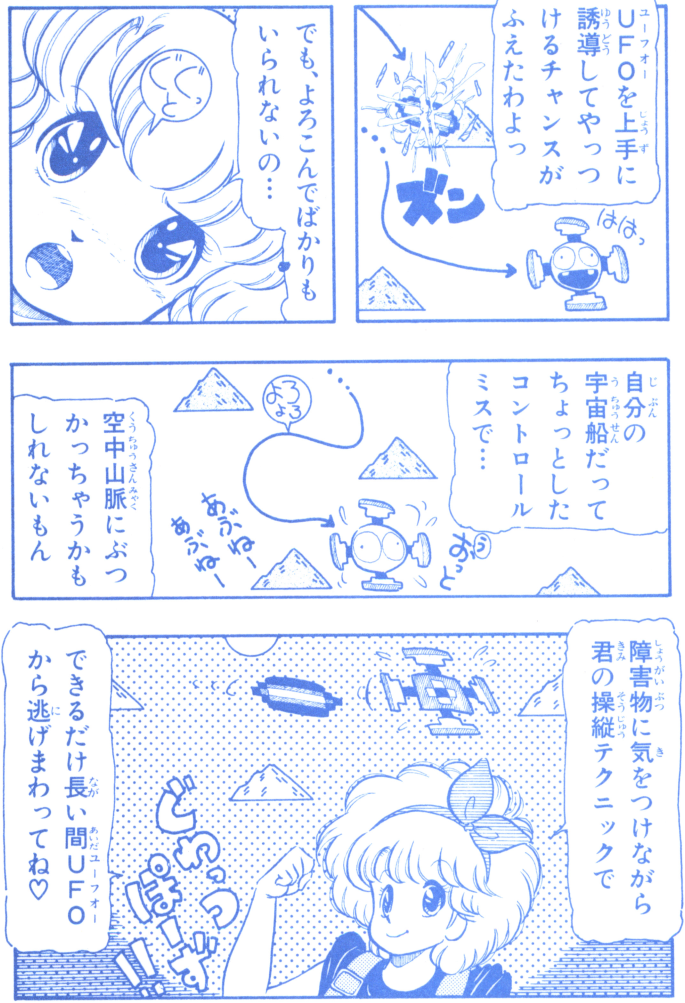
すたこらファイターパートIII

●カセットテープを「すたこらファイターの3つめのBGグラフィック」の所に合わせます。次に STOP キーを押して S Y S T E M RETURN とキーを押します。ゲームベーシックのメニュー画面になったら、2 キーを押して「BGグラフィック」を選びます。以下は191ページからのLOADのしかたを読んで、カセットテープからBGグラフィックのデータをLOADできたら、ESC を押して、さらに STOP を押します。次に、1 キー、F8 キーの順番で押したあと、コントローラー I のスタートボタンを押してください。これで、パートIIIの新しい画面のゲームがはじまります。



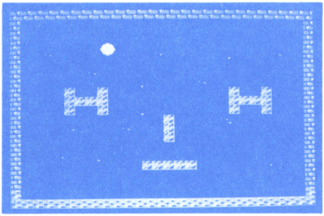
このパートもゲームの内容はパートIの場合とほとんど同じだからパートIのところを読んでね♡
パートIの山、パートIIの浮遊大陸に続いて、障害物は必殺！空中山脈!!




UFOを上手に誘導してやっつけるチャンスがふえたわよっ
ズン
ははっ
でも、よろこんでばかりもいられないの…
ぐぐっと
自分の宇宙船だってちょっとしたコントロールミスで…
空中山脈にぶつかっちゃうかもしれないもん
よろよろ
おっと
あぶねー
あぶねー
障害物に気をつけながら君の操縦テクニックで
できるだけ長い間UFOから逃げまわってね♡

BGグラフィックを自分で作ろう！

テープに入っている3つの面ではUFOからうまく逃げることができるようになったかな？　次は、自作面に挑戦してみよう！

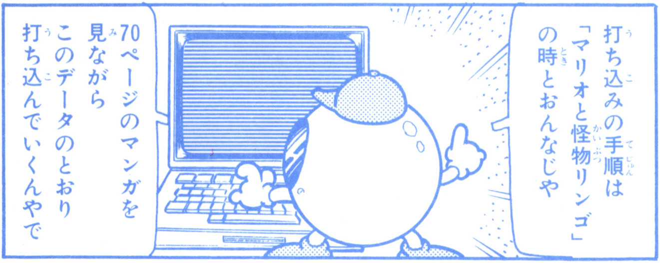




●BGグラフィックの作例データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
1	F32																											F32
2	F32																											F32
3	F32								B10	C10																		F32
4	F32			G52					B40	D00				G52							G62				G52			F32
5	F32																											F32
6	F32							G52																				F32
7	F32												G62					G52										F32
8	F32					G21			G21												G21			G21				F32
9	F32					G21	G21	G21	G21												G21	G21	G21	G21				F32
10	F32					G21			G21				G62								G21			G21				F32
11	F32														G21					G52	G62							F32
12	F32					G52					G52				G21													F32
13	F32														G21													F32
14	F32																											F32
15	F32				G52				G62																			F32
16	F32												G21	G21	G21	G21	G21							G52				F32
17	F32																											F32
18	F32																											F32
19	G41																											G41
20	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41	G41

すたこらファイターBGグラフィックの作り方



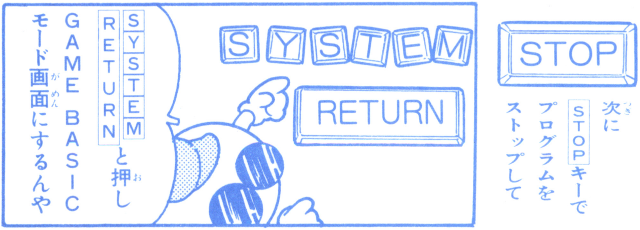
作例で遊んだら、今度はオリジナルの面を作ってみよう。

★スタコラファイターのBGを作る時の注意!!

- じゃまにする岩にはG01～G41を使う。
- UFOが出現する位置の近くには岩を置かない。
- 自機のスタート位置とかさならないようにする。
- 外壁は必ず付ける。








GAME BASIC
1--BASIC
2--BG GRAPHIC
3--END
1.2.3 KEY IN !!
2キーでBGグラフィックを選んで
2
ESC
ESCキーでファンクションメニューを出す
SELECT
COPY
CLEAR
FILE
CHAR
カーソルを移動してFILEに合わせてや
SPACEキーを押すとSAVEかLOADかときいてくるやろ
SRACEキー
S
SAVE(S),LOAD(L)?
SAVEするんだからSキーを押すんや
すると今度はFILE NAMEをたずねてくるやろ
SAVE(S),LOAD(L)?S
FILE NAME"
FILE NAMEはなんでもいいんやで
「マリオと怪物リンゴ」なら「MARIO」「すたこらファイター」なら「SUTAKORA」なんて打ち込んでもええんや
"MARIO"
"SUTAKORA"

すたこらファイターBGグラフィックの作り方



自分でゲームを作りたくなった人に――

テクノポリスの本

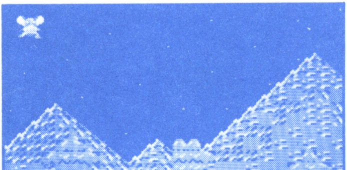
定価880円
好評発売中!

任天堂の
ファミリーベーシック入門



ファミリーベーシック　ゲームポシェットたっぷり楽しんでもらえたかな?　じゅーぶんに遊んだら、さて、こんどは自分でオリジナルゲームを作ってみよう。えーっ!?　でもムズかしいよーというキミ、キミのためにはテクノポリスの本『任天堂のファミリーベーシック入門』がある。

この本を見ながらやればオリジナルゲーム作りだってカーンタン。サンプルプログラムを打ち込んで遊んだり、10本のゲームプログラムを打ち込んだりしているうちに、キミはしっかりとベーシックを覚えてしまうよ。おもしろいゲームができたら、テクノポリスに投稿してくれ。



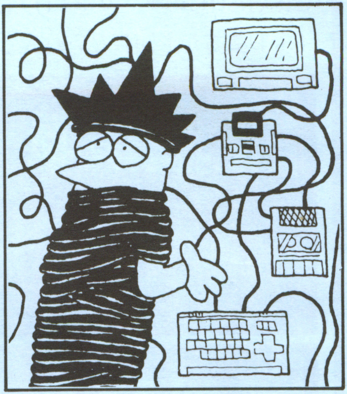
◀打ち込んで遊べるゲームプログラムも10本入り、いずれもテクノポリスの優秀プログラムから移植されたおもしろいゲームだ。しかも自分で打ち込むと自然にベーシックが覚えられて一石二鳥。さっそくためしてみてね。

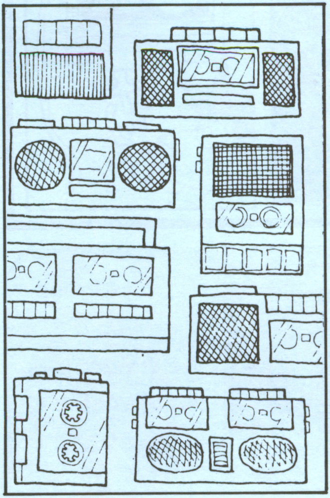


■この「カセットテープのゲームで遊ぼう!!」のページは、196ページから逆に読んでください。

LOADできないときは……?

①まず、キーボードとデータレコーダ(使用するラジカセ)の接続マチガイがないかどうか調べてみよう。キーボードのWRITE端子とデータレコーダのSAVE端子(ラジカセのMIC端子)、そしてREAD端子とLOAD端子(ラジカセのイヤホン端子)は正しく接続されているかな?



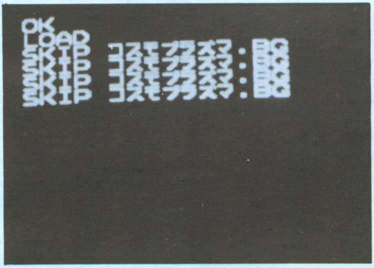


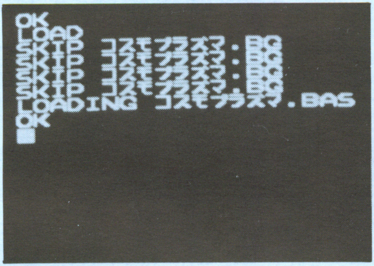
②データレコーダやラジカセの電池が消もうしていないか点検。

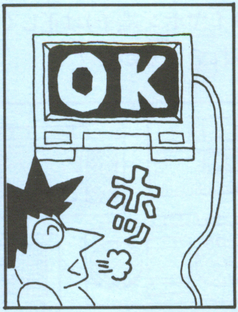
③また、データレコーダやラジカセの音量調整が不適当な場合もLOADが正しくおこなわれない。音量を少しずつ下げてみたり、ラジカセなら音質をLOW(低音)にしてみよう。使用するラジカセの機種によっては、LOADが不可能なものもあるので注意してほしいな。本来なら、専用データレコーダを使用するのがベストなんだ。

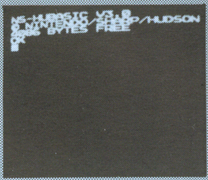


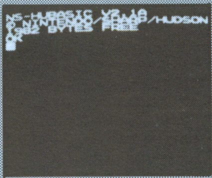
最初(さいしょ)はちょっとややこしいから、BASICモードでBG GRAPHICのデータをLOADしちゃったヨ、なんてマチガイもおこるかも知(し)れないね。でも安心(あんしん)。コンピュータはBG GRPHICのデータを読(よ)み飛(と)ばして（これをSKIPという）、BASICプログラムから、ちゃんと読(よ)み込(こ)んでくれるぞ。







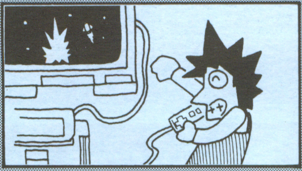


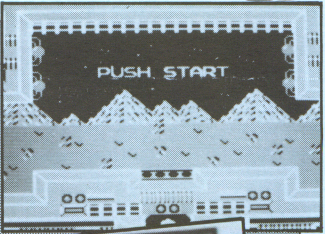


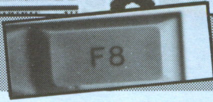
この本(ほん)のゲームはV2(ブイツー)用(よう)なので、V1(ブイワン)やV3(ブイスリー)では動(うご)かないものもあるぞ。注意(ちゅうい)してね。



F8 キーを押すとRUNだ。もうゲームを始められるよ。





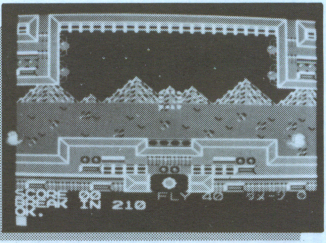


つぎのゲームをLOADしよう。

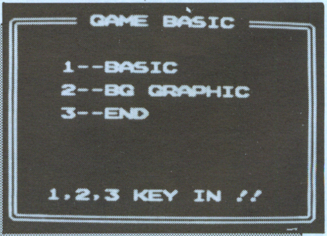
「コスモプラズマ」で好きなだけ遊んだら、今度は次のゲームをLOADしてみよう

STOP キーを押すと「コスモプラズマ」のプログラムはストップして、カーソルが出てくるぞ。





S Y S T E M RETURN と押してGAME BASICモード画面にもどし、190ページから説明したのと同じ手順でLOADしよう。





再生を始めると、プログラムがデータレコーダからキーボードへ読み込まれ、画面には"LOADING　コスモプラズマ.BAS"と表示される。



プログラムのLOADが終了すると、画面に"OK"と表示されるんだ。LOADがすんだら、データレコーダを止めよう。

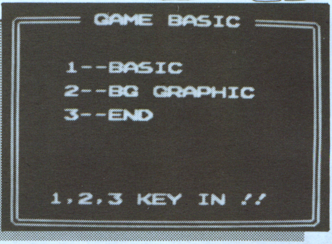


BASICプログラムをLOADしたときに、エラー表示(?TP　ERROR)が出て、プログラムが読み込めない場合は、キーボードとデータレコーダの接続や、データレコーダの再生音量調節が適当ではないことが原因と考えられるんだ。こんなときは接続ケーブルを点検してみるか、音量を再調整（音量を少しずつ下げてみる）しよう。　そして F1 キーを押して再度挑戦だ！

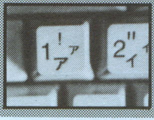


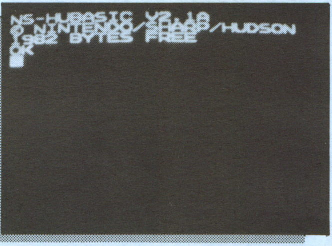


ESCキーを押したあと、STOPキーを押して、またGAME BASICモード画面にもどそう。今度選ぶのはBASICだね。

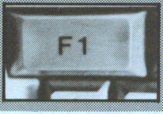


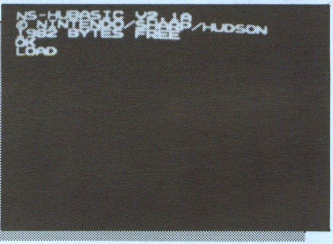
BASICモードは1だから、1キーを押そう。するとBASICの画面が表示されるんだ。





続いてF1キーを押すと、〝LOAD〞と画面に表示され、LOAD待ちの状態になるぞ。





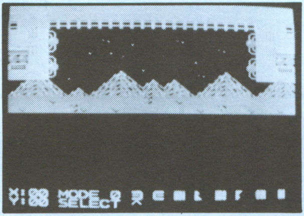
データレコーダの一時停止解除。LOAD開始だ。



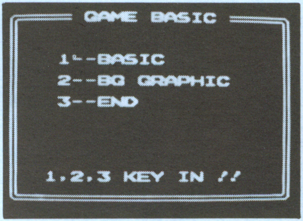




LOADの途中で、STOPキーを押してしまったり、読み込みエラーが発生したりすると、未完成な絵が出る場合があるんだ。こんなときは、もう一度LOADし直さなくてはいけないよ。



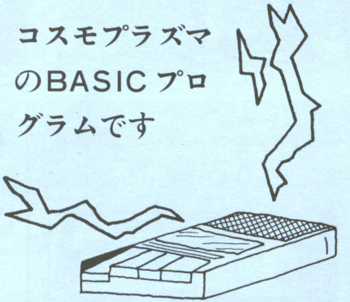
▶ESCキーを押しながら、STOPキーを押して、またGAME　BASIC画面へ



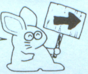
BG　GRAPHICのLOADは、ちゃんとできたかい？　そうしたら、つぎは「コスモプラズマ」のBASICプログラムをLOADしてゲームで遊んでみよう。

データレコーダは一時停止の状態のままのはずだ。まず一時停止を解除して再生を再開、「コスモプラズマのBASICプログラム」という声が聞こえたら、また一時停止だ。

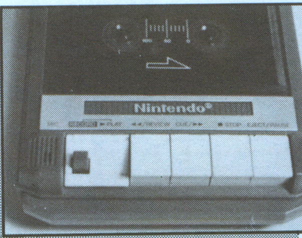
コスモプラズマのBASICプログラムです



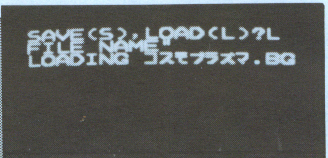
次のページに
続くよ!!

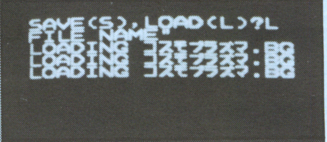


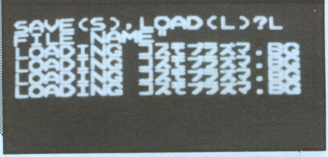
コンピュータはLOADスタンバイOKだ。データレコーダの再生ボタンを押せば、いよいよテープからLOADが開始されるぞ。

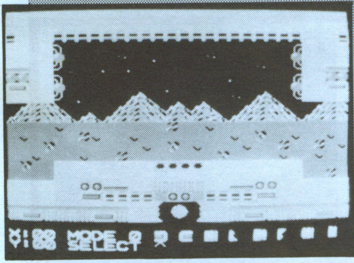


BG GRAPHICのLOADがすべて終了すると、データどおりの絵（背景）がパッと画面に表われるのだ。

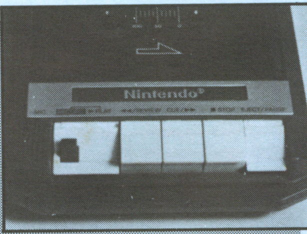






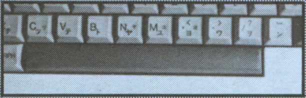


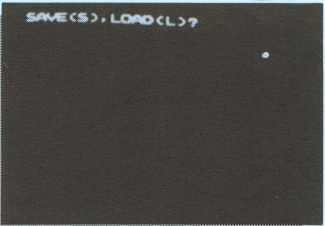
BG GRAPHICのLOADが終了したら、データレコーダのポーズ（一時停止）ボタンを押して、再生を中断しよう。



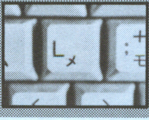


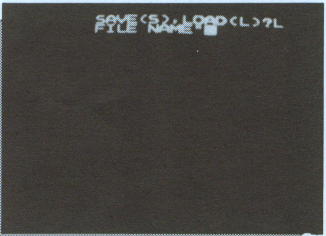
SPACEキーを押すとSAVEかLOADか、と表示。



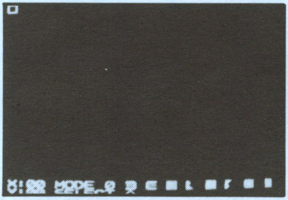


もちろんLOADだから、Lキーを押そう。FILE NAMEをコンピュータが聞いてくるぞ。

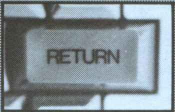


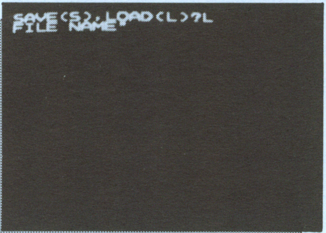


SAVEかLOADかと聞かれたときに、まちがってL以外のキーを押してしまった場合は、STOPキーを押して、もう一度やりなおそう。

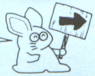


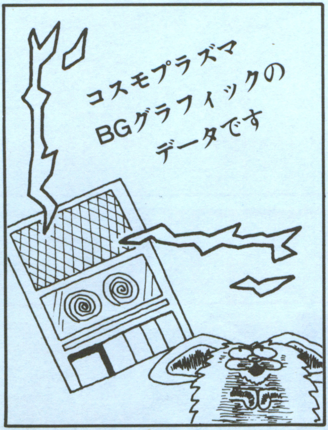
FILE NAMEを入れずにRETURNキーを押す。LOAD待ちの状態になるぞ。



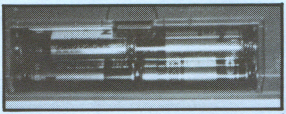


次のページに
続くよ!!

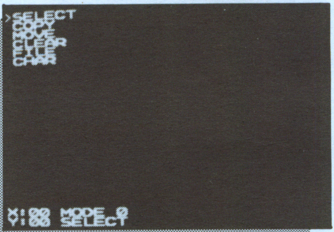




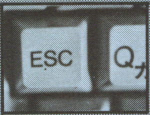
カセットテープをデータレコーダに入れて再生、「コスモプラズマBGグラフィックデータ」という声が聞こえたら、そこで停止ボタンを押そう。

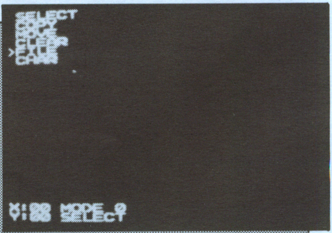


▲データレコーダの電池が消もうしてるとエラーが出るぞ

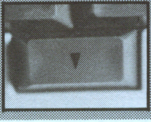


ESCキーを押すと、ファンクションメニューが表示される。この中からFILEを選ぶんだ。

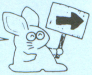




カーソルキーの▼や▲でカーソルを上下に移動させて、FILEのところにもっていこう。



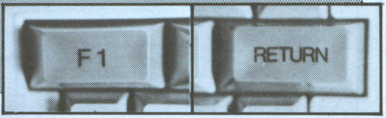
次のページに
続くよ!!

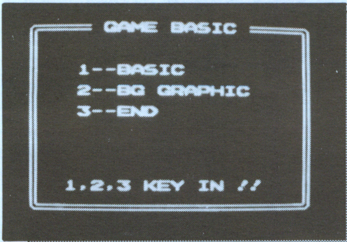




“GAME BASIC”ニシマスカ？とコンピュータがたずねてくるので、F1キー→RETURNキーと押そう。

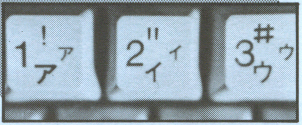
▶F1キーは、“ハイ”という意味なんだ



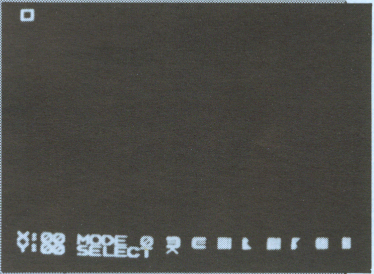


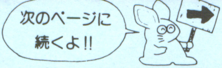
▲GAME BASICモード

GAME BASICモード画面に変わったら、2キーを押して、BG GRAPHICモードに。



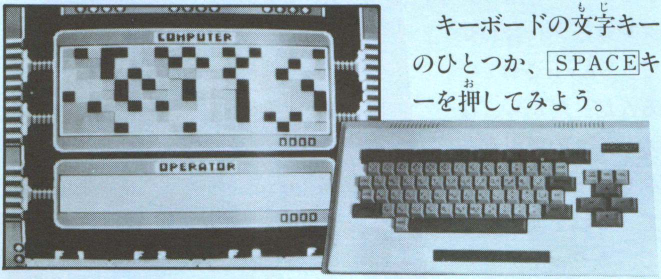
GAME BASICモード画面で2キーを押すと、右の写真のような画面に変るぞ。この画面のことをBG GRAPHIC画面というんだ。



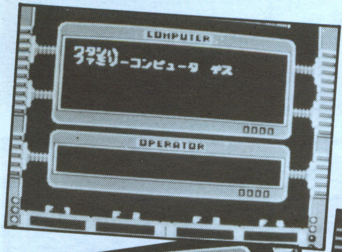


コスモプラズマをLOAD(ロード)する

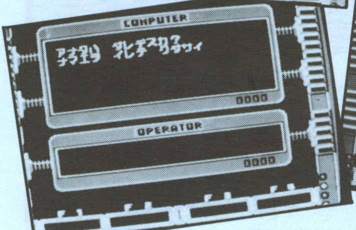
コンピュータを呼(よ)び出(だ)したら、いよいよカセットテープからLOADしよう。練習(れんしゅう)もかねて、まずは「コスモプラズマ」のゲームをLOADしてみようか。

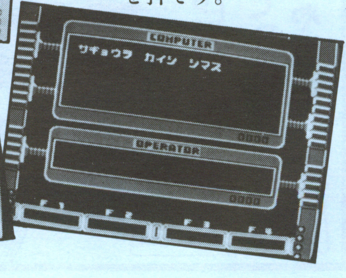


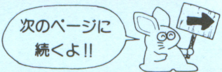
キーボードの文字(もじ)キーのひとつか、SPACEキーを押(お)してみよう。



すると、カラーパネルの点(てん)滅(めつ)が消(き)えて、コンピュータが話(はな)しかけてくるぞ。自分(じぶん)の名(な)前(まえ)を入力(にゅうりょく)してRETURNキーを押(お)そう。



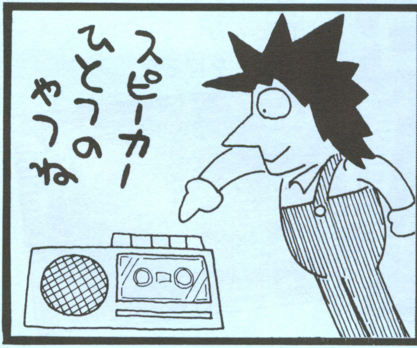




専用データレコーダを使ってね

このカセットテープは、任天堂から発売されているファミリーコンピュータ専用のデータレコーダに合わせて、SAVEされているんだ。だから、なるべくこの専用データレコーダを購入して、これを使用して、カセットテープからLOADしたほうがいいのだ。



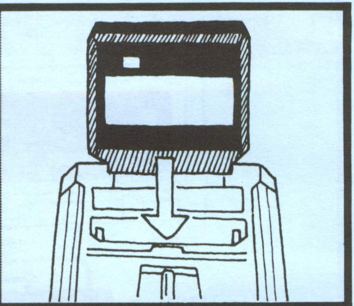


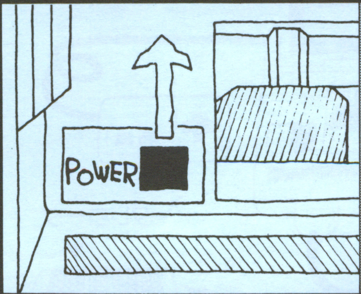
専用データレコーダを持っていない人は、ラジカセでもLOADすることができるよ。でも、機種によってはLOADできないものもあるから注意。



コンピュータを呼び出そう！

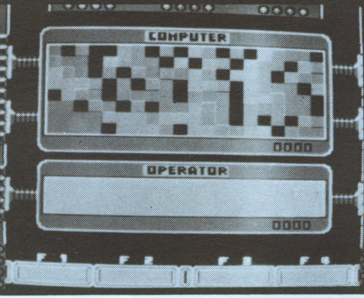
つぎは、カセットの挿入だ。カセットを、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに挿入しよう。最後まで、きちんと挿入しないとダメだから、注意しよう。



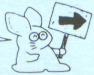


ここまでで、どこかまちがっているところはないかな？　すべてＯＫなら、コンピュータを呼び出そう。ファミリーコンピュータの電源(ＰＯＷＥＲ)をＯＮにするんだ。

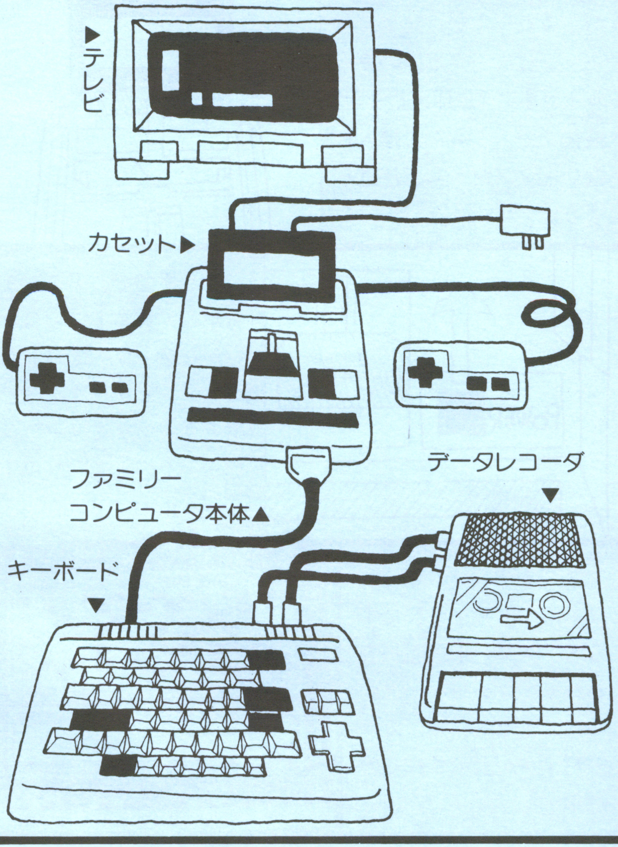
ファミリーコンピュータ本体の電源をＯＮにすると、スタート画面が表われて、コンピュータからのメッセージ欄にカラーパネルが表示されるのだ！

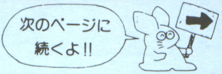


次のページに
続くよ!!



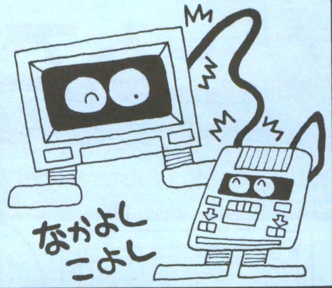
接続がすべて終わったら、もう一度全体の接続をチェックしておくといいね！

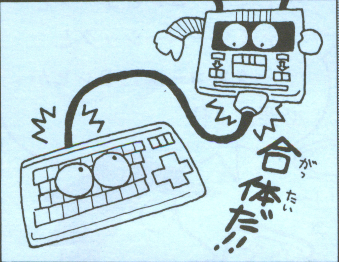




ファミコンと周辺機器を接続!!

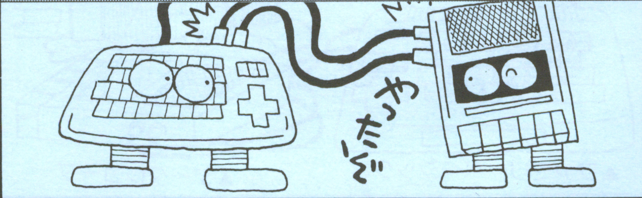
まず、ファミリーコンピュータと周辺機器（テレビ、キーボード、データレコーダ）の接続だ。最初に、ファミリーコンピュータ本体と、テレビを接続するんだよ。





電源(POWER)をOFFにしたファミコン本体のエキスパンドコネクタ（機能拡張コネクタ）に、キーボードのコネクタを接続しよう。

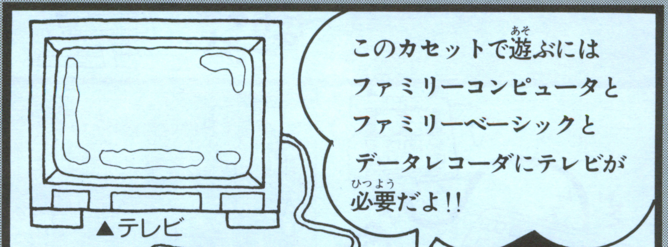
キーボードのWRITE端子とデータレコーダのSAVE端子、READ端子とLOAD端子を正しく接続しよう。





カセットテープのゲームで遊ぼう!!

カセットテープのBG GRAPHICとBASICデータのLOADのしかたを、バッチリ説明しちゃうぞ!!



この本の内容についての問合せは、
往復ハガキか返信用封筒(60円切手添付)を同封して
〒101　東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル4F
テクノポリス編集室
ゲームポシェット①係
☎03-295-4610
まで。なお、電話による問合せはできるだけ
月曜日～金曜日の午後5時～7時
の間にお願いします。

編集担当／山森尚
企画構成／ワークハウス
技術／石川勝弘・若月文彦・平田知久・丸山裕之
まんが・カット／こばやし将・四月工場・★よしみる
写真／萩原脩
デザイン／山下幸雄・佐藤鈴子・高野あかね
フィニッシュデザイン／㈱創文新社

テクノポリスソフト
ファミリーコンピュータ
ファミリーベーシック
ゲームポシェット①
〈遊び方マニュアル〉
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治

発売元／徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
大徳ビル
☎03(433)6231
販売元／徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第1日比谷ビル
☎03(591)9161

昭和60年5月31日第1刷
製造番号／NTA-1980 定価1,980円
（「遊び方マニュアル」「ゲームカセット」とも）
遊び方マニュアル印刷・製本 凸版印刷株式会社
ゲームカセットダビング・印刷・製本 東京電化株式会社



遊び方マニュアル
（あそ　かた）

製品番号　NTA-1980
発売元＝徳間書店《テクノポリス》
販売元＝徳間コミュニケーションズ
ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です

ファミリーコンピュータ™
ファミリーベーシック™

ゲームポシェット 1

遊び方
マニュアル